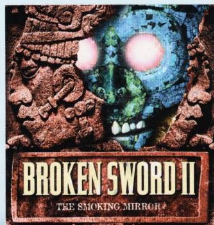
2 CDs JOC FULL! - BROKEN SWORD II – CE ESTE ÎN SPATELE OGLINZII?

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Octombrie 2003

JOC FULL!!



REVIEW

Republic: The Revolution

Partidul, patria, poporul

ECTS Files 2003

LEVEL@London.uk

World Cyber Games 2003

Finalele României la 100 de metri frag-uri

F^x^ast & F^x^urious

Motoare video pe circuitul de viteză

STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

115.000 lei

DEMOS HOMEWORLD 2 ■ MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH ■ NHL 2004 **IMAGINI** ECTS 2003 ■ MEN OF VALOR, WARLORDS IV
PATCH WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY 1.02 ■ F1 CHALLENGE '99-'02 V3 ■ IL-2 STURMOVIK 111 **FILME** WORMS 3

Marte

Aproape de oameni, împreună cu ei

Citându-l pe Locke (redactorul, nu filozoful), „Slavă Cerului că partea finală a sloganului nu s-a aplicat de data aceasta". Deh, ce sunt 55.000.000.000 de kilometri într-o viață de om? Mai nimic, dacă te gândești că, odată ajunsă la distanța asta, planeta roșie ne-a influențat viețile până la a le da peste cap cu totul. Spre exemplu, exact în perioada în care Marte s-a decis să dea o tură prin curtea noastră, subsemnatul a pierdut o sumă considerabilă de bani, a dormit pe jos în aeroport, s-a îmbolnăvit și, în plus, e pe cale de a fi luat cu arcanul. Ce altceva pot face decât să mă bucur că am scăpat numai cu atât (nu că aș fi superstițios, dar nici mult nu mai e...).

Totuși, cum a influențat măritul zeu al războiului viețile gamerilor de peste tot? Gândiți-vă doar la jocurile care au fost lansate în luna care tocmai a trecut: Tron 2.0 – întoarcerea la primitivismul animațiilor CG din anii '80; Republic: The Revolution – întoarcerea la primitivismul răsturnărilor regimurilor dictatoriale; Lionheart – întoarcerea la primitivismul unor probleme de genul "Cum se face un RPG, chiar dacă te cheamă Black Isle"; în fine, SW JK Jedi Academy – întoarcerea la primitivismul unui engine ca cel de Quake 3, înzorzonat ca să semene cu tânăra și neliniștita generație de motoare grafice.

Și or fi ele jocurile de PC cum or fi, dar imaginați-vă, la Londra, un PlayStation Experience de DOUĂ ori mai mare decât anul trecut, cu cozi interminabile formate din indivizi care nu fac decât să tragă industria înapoi, cumpărând și adulând niște cutii insipide care nici de upgrade n-au nevoie și nici nu se blochează. E clar, ne ducem de râpă sau, cum ar spune un amic, cu cât ne doare mai tare, cu atât ne dăm mai tare cu capul de pereți...

Și când mă gândesc că dosarele ECTS își trag numele de la serialul cu Mulder, mă întreb de ce ne tot agățăm de ideea că marțienii ar putea face altceva decât să ne tragă și ei înapoi, mereu înapoi. Evident, nu vin niciodată singuri, ci își aduc și bolovanul cu ei (just in case). Eu zic că le cam iese pasiența, așa că mai bine ne retragem la limita imposibilului, luăm PC-urile și două brațe de jocuri d-alea vechi cu noi și punem de-o realitate virtuală, în care facem ce ne taie capul, mergem cu viteza luminii și gătim friptură de marțian cu flotele noastre intergalactice.

Știți ce? Kiss our behinds, Mars!

■ Mike



TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Tron 2.0
2. Republic: The Revolution
3. Star Wars Jedi Knight



Mitza –
1. Republic: The Revolution
2. Tron 2.0
3. Tony Hawk's Pro Skater 4



Sebah –
1. Star Wars Jedi Knight
2. Tron 2.0
3. Republic: The Revolution



Locke –
1. Republic: The Revolution
2. Tron 2.0
3. Star Wars Jedi Knight



BogdanS –
1. NEC Versa FP520
2. Kworld USB 2.0 Combo TV Box
3. Iiyama ProLite E380S



Koniec –
1. Star Wars Jedi Knight
2. Tony Hawk's Pro Skater 4
3. Tron 2.0



Marius Ghinea –
1. Star Wars Jedi Knight
2. Republic: The Revolution
3. Tron 2.0

LEVEL OCTOMBRIE 2003



CUPRINS CD

DEMO

Homeworld 2
Medal of Honor:
Allied Assault Breakthrough
NHL 2004

DRIVERS

ATi Catalyst 3.7 WinME
ATi Catalyst 3.7 Win2k/XP

PATCH

Wolfenstein: Enemy Territory 1.02
F1 Challenge '99'-'02 v3
IL-2 Sturmovik 111

MODS

de_complex
Indy Winston Series
F1 Challenge Setup Pack

SCREENSAVER

Nvidia logo

WALLPAPERS

Etherlords2

MEDIA

Filme
Worms 3
Imagini
ECTS 2003
Ford Racing 2
Men of Valor
Warlords IV

UTILITARE

Acrobat Reader 6.0
DivX 5.1

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

70 F1 ECTS FILES 2003

Jocuri, femei și mașini prin Londra.





26 STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Using the force, having a beer...

LEVEL OCTOMBRIE 2003

CUPRINS

news

Crystal Key 2: The Far Realm

Producător The Adventure Company **Distribuitor** DreamCatcher Interactive **Data lansării** octombrie 2003 **On-line** N/A

După toate probabilitățile, în octombrie începe noul an universitar, se strâng merele pentru Țuica ver. 2.0 și se lansează un sequel pentru aventura digitală numită The Crystal Key. În cel din urmă caz, indiferent dacă sunteți studenți sau aveți mere, veți avea ocazia să rezolvați un mister care stă la baza unui furt masiv de... suflete. Mai exact, vă veți trezi în persoana singurului supraviețuitor de pe Evany, compatrioții dumneavoastră fiind inactivi, deoarece cineva, cumva, le-a furat...controlul sufletelor. Așa cum ar face orice bun român, veți fi nevoiți să dezlegați misterul acestor evenimente și să restaurați pacea și prosperitatea în țara mamă Evany. Pentru a da de urma responsabililor, va fi necesar să călătoriți pe o insulă de roboți, printr-un deșert abandonat în mod misterios și prin turnurile din sticlă strălucitoare ale cetățenilor Merari, care încă mai au funcții de superuser asupra sufletelor proprii... cel puțin așa au menționat producătorii. Mai cu cifre spus, jocul cu temă SF se va compune din 3 lumi, 10 medii diferite și 47 de locații și vă va pune mintea la încercare prin enigme logice, tactile sau de mediu. Desigur, de rezolvarea acestora depinde avansarea în joc, deci va trebui să fiți cu ochii în patru și urechile așișderea.

■ Lara











LEVEL TOP 10

SEPTEMBRIE 2003*

1.	GTA: Vice City	239
2.	Warcraft III	232
3.	Gothic 2	137
4.	Enter The Matrix	61
5.	Colin McRae Rally 3.0	56
6.	Tom Clancy's Splinter Cell	50
7.	Aquanox 2: Revelation	18
8.	F1 Challenge '99-'02	10
9.	MS Flight Simulator 2004	9
10.	Rebels – Prison Escape	5

*preluat de pe www.level.ro

APOCALYPSE NICIODATĂ?

Four Horsemen of the Apocalypse al celor de la Rapid Eye Entertainment s-ar putea să nu mai vadă niciodată lumina zilei. Se pare că nimeni nu a mai fost interesat de crearea first-person shooter-ului după ce 3DO a închis definitiv ochii. Jocul era un action horror inspirat din povestea biblică a Armageddon-ului și trebuia lansat în această toamnă. 3DO tocmai a dat faliment și o parte dintre proiectele sale au fost preluate de nume precum Microsoft sau Namco, dar nici una dintre aceste firme nu s-a interesat de soarta titlului Four Horsemen of the Apocalypse.

Neighbours from Hell 2

Producător JoWood **Distribuitor** Big Ben Interactive **Data lansării** octombrie 2003 **On-line** www.neighbours-from-hell.com

Spre bucuria lui Sebah, hărțuirea vecinului presupus manelist continuă într-un nou episod al aventurii cunoscute sub numele de Neighbours from Hell. Dacă până acum am avut ocazia să ne răzbunăm în bloc pe vecinul care are o preferință bolnavă pentru manele, acum vom fi trimiși cu dânsul și în vacanță, să ne asigurăm că va petrece de minune. Pentru că suntem niște oameni galanți, va trebui să avem grijă și de familia acestuia, care se compune dintr-o nevastă cât două și un fiu cam isteric. Cu cât farsele noastre sunt mai reușite și vecinii mai iritați, cu atât vom câștiga mai multe aplauze și un rating mai mare în ochii virtualilor și nevăzuților spectatori care ne urmăresc aventura. Pentru cei care nu au cumpărat numărul LEVEL din septembrie (rușine!), vă reamintim că Neighbours from Hell este un simulator de ... enervat vecinii creat în maniera unei emisiuni TV. Rolul pe care îl primim este cel al lui Woody, un băiețel al cărui singur scop în viață este să facă diferite farse Vecinului său Venit din Iad, în propria sa casă. Interfața jocului este în manieră Big Brother și urmărește toate mișcările lui Woody, de la murdăritul prosoapelor vecinului cu cremă de pantofi și până la înlocuirea cafelei cu pământul de la flori.

■ Lara





SE VOR LANSA

OCTOMBRIE 2003

1.	Commandos 3: Destination Berlin	Eidos
2.	Greyhawk: The Temple of Elemental Evil	Atari
3.	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubi Soft
4.	Hidden and Dangerous 2	Take 2
5.	Railroad Tycoon 3	Take 2
6.	XIII	Ubi Soft
7.	Age of Mythology: The Titans	Microsoft
8.	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Rockstar
9.	Neighbours From Hell 2	Bigben
10.	Silent Hill 3	Konami

OPERATION FLASHPOINT 2 AMÂNAT

O veste proastă pentru fanii simulatoarelor militare de calitate: mult așteptatul sequel al celor de la Bohemia Interactive Studios, Operation Flashpoint 2, a fost amânat. Motivul? Codemasters și Bohemia au decis să se concentreze asupra versiunii de Xbox a primului joc din serie (da, ați ghicit, Operation Flashpoint, fără 2 în coadă), care ar trebui să apară în lunile care urmează. Din declarațiile oficiale ale celor de la Bohemia am aflat că Operation Flashpoint 2 nu va fi lansat decât cel mai devreme în 2005 (!!!).

Buuuuu!!! Rușine!!!

Railroad Tycoon 3

Producător PopTop Software **Distribuitor** Gathering **Data lansării** sfârșitul anului 2003 **On-line** www.railroadtycoon3.com

În adâncul sufletului fiecărui gamer adevărat, definiția de libertate este bine conturată prin diferite simboluri și ideologii. Pentru unii, trenurile sunt sinonime cu libertatea, fiindcă ele sunt deseori responsabile de a ne duce în vacanță sau concediu. Totuși, acest plăcut fapt se întâmplă mai rar la sfârșitul anului, însă generația actuală se poate considera norocoasă. Motivul ar fi că, la nevoie, dacă nu poți merge în vacanță pe bune, poți apela la alte variante, în speță cele virtuale. În sprijinul acestei idei vine "TipTop" Software, care pregătește pentru sfârșitul acestui an Railroad Tycoon 3. Evident, jocul vă va permite să construiți itinerarii feroviare pe care se vor plimba numeroase modele de trenuri. Rolul pe care îl veți deține va fi acela de patron al unei companii (sperăm că nu) similare cu CFR, iar scopul, de a face bani cât mai mulți, în contextul unui sistem economic simulat care nu vă va fi mereu favorabil. Din ceea ce spun producătorii, jocul se pare că a fost lucrat cu atenție pentru detalii, lucru important în tycoon-uri. Astfel, PopTop Software a pregătit mai bine de 150 de clădiri (pe care le veți putea admira în diferitele orașe din joc), o gamă extinsă de modele de trenuri (peste 40 de tipuri de locomotive, de exemplu), peisaje 3D frumoase și funcții de zoom la un asemenea nivel, încât veți putea observa și cele mai mici detalii. Jocul va fi echipat cu posibilitatea de a automatiza mersul trenurilor, fără a mai fi necesar, de exemplu, să specificați tipul de marfă pe care acestea îl vor transporta. De asemenea, veți avea și posibilitatea de a construi poduri și tuneluri, dar și fabrici care să producă resursele necesare unui oraș sau altul. La toate acestea se adaugă o coloană sonoră deosebită, un editor de hărți și – surpriză – suport pentru multiplayer prin LAN sau Internet.

■ Lara





BRITANICILOR NU LE MAI PLAC FEMEILE!

Sau cel puțin așa susține un studiu efectuat de cei de la Stuff Magazine. Cică nu mai puțin de 25% dintre masculii din Marea Britanie preferă să se joace pe calculator, să se dea pe net sau să se uite la DVD-uri decât să-și satisfacă jumătatea aia mai frumoasă. Acest studiu a fost făcut pe un eșantion de 952 de persoane, iar 25% dintre ei înseamnă cam 238. O altă interpretare a studiului ar fi că unul din 4 bărbați este însurat cu o femeie urâtă și ar face aproape orice numai să nu ajungă în pat cu ea după ce i-a trecut flama de moment.

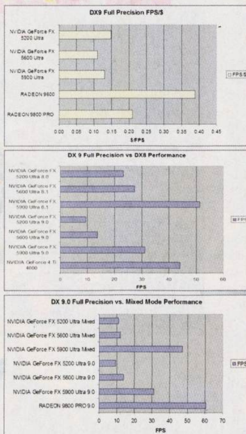
Adevărul e că la ce femei au englezii...

Primul Benchmark HL2

Producător Valve **Distribuitor** Sierra\Vivendi **Data lansării** 30 septembrie 2002 **On-line** www.half-life2.com

Au apărut și rezultatele primului benchmark realizat pe baza mult așteptatului engine de Half Life 2. Concluzia finală îi va supăra pe unii și îi va bucura pe alții. Fericiții posesori ai unei plăci video cu chipset ATi se vor bucura de o calitate grafică cu mult superioară față de nefericiții posesori ai unei plăci grafice NVIDIA (inclusiv eu :-(). Rezultatele sunt în favoarea plăcilor ATi nu doar ca FPS-uri, ci și prin prisma raportului calitate-preț. Acum întrebarea este: merită ca cei care au mers pe opțiunea NVIDIA să mai cumpere și o placă video ATi doar pentru a obține performanțe nemaivăzute într-un singur joc sau ar fi bine să rămână la prima lor opțiune și să se mulțumească cu performanțe medii? Totuși, situația nu este chiar atât de gravă în acest caz. Însă, dacă posesorii unui GeForce FX 5900 Ultra vor avea un număr mai mic de frame-uri decât cei cu Radeon 9800 Pro, totuși nu vor suferi atât de mult ca cei care au o placă video compatibilă DirectX 8, fie ea GeForce4 Ti 4200 sau Radeon 9200. Și știm cu toții care sunt cei care alcătuiesc marea majoritate.

■ **Koniec**







EA ȘI BANII PE CARE ÎI FACE

Business Week a publicat un articol prin care ne spune că Electronic Arts se află la apogeul profitului scos din jocuri. Peste 80% din banii care îi revin companiei anul acesta sunt din francize. Pe lângă Madden NFL și NCAA Football, EA va mai scoate anul acesta partea a treia din trilogia Lord of The Rings și un nou titlu James Bond numit Everything or Nothing. Anul trecut, fiecare dintre jocurile principale scoase de EA a vândut peste 3 milioane de exemplare. De asemenea, de la Tiger Woods PGA Tour 2004, FIFA Soccer 2004 și NBA Live 2004 se așteaptă să se obțină alte recorduri în vânzări.

"EA is the premier content company in the world", spune Edward Williams, analist la Harris Nesbitt Gerard.

Shadow Vault

Producător Mayhem Studios **Distribuitor** Strategy First **Data lansării** începutul anului 2004 **On-line** N/A

Dacă vă întrebați, să știți că Strategy First sunt cei care vor distribui noul RPG strategic al celor de la Mayhem Studios. Shadow Vault este un RPG cu o evidentă tentă de strategie, a cărui acțiune este amplasată într-o istorie alternativă extrem de violentă a Pământului. De-a lungul a peste 20 de niveluri diferite, va trebui să te bați cu forțele guvernului Contingent, folosind cele peste 30 de personaje diferite, ca mod de abordare a luptei. Jocul este destinat atât jucătorilor cu un nivel mediu de experiență în materie de strategii, cât și celor hardcore. Un număr enorm de ore de joc vor fi puse la dispoziție de cei de la Mayhem Studios. Mediul în care se vor purta toate aceste bătălii va fi unul distrus de lupte purtate cu arme neconvenționale, bombele nucleare distrugând și reducând totul la un peisaj lunar. Jocul oferă peste 40 de abilități speciale pentru fiecare personaj în parte. Aceste abilități le vei achiziționa în funcție de întorsăturile pe care le ia acțiunea și de alegerile pe care le vei face tu pe parcursul jocului. Alegerile pe care le vei face vor afecta radical tot ceea ce se întâmplă în jurul tău, mai ales că cei de la Mayhem Studios se laudă că AI-ul va fi unul dintre cele mai performante de până acum și că va fi în stare să reacționeze conform strategiei adoptate de tine. Regulile și interfața prietenoasă a jocului nu îi vor crește dificultatea și nu va fi nevoie de nenumărate ore de antrenament pentru a înțelege cum funcționează totul. Pentru a afla mai multe despre joc, intrați ori pe site-ul celor de la Strategy First, www.strategyfirst.com, ori pe cel al producătorilor, www.mayhem.sk.

■ **Koniec**





BLOODY WATERS: TERROR FROM THE DEEP

Pineapple Interactive a anunțat faptul că lucrează la un joc ceva mai special, pentru PC și console. Este vorba despre un simulator de rechin, de fapt un action-adventure în care veți juca rolul unui super-rechin alb, alterat genetic. Ca orice animal alterat, acest rechin va avea, pe lângă funcțiile obișnuite, o serie de atacuri speciale, de la Super Bite până la Boat Charge. Pe de altă parte, din când în când veți intra și în pielea câte unui component al Cult of the Shark (supraviețuitori ai atacurilor rechinilor), care vă va ajuta să salvați rechinul genetic. Pentru informații suplimentare, screenshot-uri sau detalii legate de gameplay, puteți consulta www.pineapple-interactive.com.

RIAA și COPIII

Probabil ați auzit de marele scandal între RIAA (Recording Industry Association of America) și cei care sprijină dezvoltarea serviciilor de file-sharing, adică user-ii obișnuiți. Dacă nu, atunci ar trebui să știți că RIAA a intentat un număr de 261 procese împotriva unor file swapper-i din Statele Unite. Din nefericire, unul dintre periculoșii infractori era o fetiță de numai 12 ani, Brianna Lahara. Probabil rușinați de propria lor tâmpenie, RIAA s-a înțeles cu mama fetiței pentru o amendă de numai 2000$, fetița rămânând astfel în libertate. Pe de altă parte, RIAA a stabilit o înțelegere cu studenții dați în judecată în luna aprilie, prin care aceștia vor trebui să plătească numai 3000$, și nu sume cuprinse între 12 000 și 17 000$, cât li s-a cerut inițial. Până la urmă, chiar și cu RIAA o poți da la pace.

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

Producător Troika Games **Distribuitor** Atari **Data lansării** octombrie 2003 **On-line** www.atari.com

The World of Greyhawk, una dintre cele mai populare campanii de RPG-istice din universul Dungeons & Dragons, este pe cale de a apărea și pe PC. Publicat de Wizards of The Coast, The World of Greyhawk a adus profituri uriașe și a creat tendințe care au fost preluate de majoritatea jocurilor ce au la bază AD&D. Produs de cei de la Troika, cunoscuți foarte bine datorită Arcanum-ului și o parte dintre ei datorită Fallout-ului, Greyhawk: The Temple of Elemental Evil se anunță a fi un hit înainte de a ajunge pe rafturile magazinelor de specialitate. Având la bază eterna bătălie dintre bine și rău, jocul va porni ca o banală misiune de salvare, dar va ajunge să dezvăluie o adevărată conspirație ce are ca scop distrugerea lumii așa cum o știm noi și reducerea ei la stadiul de lume aservită armatelor întunericului. The Temple of Elemental Evil va fi AD&D, deoarece se vor folosi regulile ediției 3.5, ultimul din seturile utilizate în acest moment. Engine-ul tradițional, pe ture, va permite un control foarte eficient al unui party ce poate conține maxim cinci luptători. De asemenea, același set de reguli va acorda posibilitatea jucătorului de a se întâlni cu o hoardă întreagă de creaturi clasice, sărite direct din paginile Manualului de Monștri. Printre aceștia se vor număra oameni-șopârlă, giganți și o târlă de demoni, draci și diavoli.

■ Koniec





Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD

 Imagini pe CD

 Wallpaper pe CD

 Film pe CD

 Patch pe CD

 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

ALȚI MORȚI DIN CAUZA JOCURILOR

Doi tineri din Statele Unite, William și Joshua Buckner, de 14, respectiv 16 ani, au avut o zi extrem de proastă de curând. Fiind foarte plictisiți, dar ahtiați după un joc numit GTA: Vice City, s-au hotărât să imite personajul lor preferat. Astfel, ei s-au înarmat cu un shotgun și au început să tragă aiurea după mașini pe autostrada Interstate 40 din Tennessee. Rezultatul a fost un mort (o tânără asistentă medicală) și câțiva răniți. Părinții celei decedate au dat bineînțeles în judecată distribuitorul jocului, Take Two Interactive. Adică în loc să arunci vina pe faptul că acei tineri au intrat foarte ușor în posesia unei arme, e mult mai ușor să acuzi o companie care distribuie jocuri. Și probabil este mai profitabil.

Warlords IV: Heroes of Etheria

Întoarcerea unui mare clasic

preview

Până nu de mult, în mintea mea, fantasy plus turn based strategy a însemnat întotdeauna Heroes of Might and Magic. Disciples este jocul care, dacă nu a schimbat această părere, și-a făcut și el loc printre preferințele mele. Totuși, pentru o parte considerabilă a gamerilor TBS, există un alt rezultat, diferit de Heroes, dar foarte adevărat și el. Este vorba despre Warlords, o serie al cărei nume a avut de-a lungul timpului o rezonanță puternică pe scena jocurilor. Problema este însă că ultimul „Lord al Războiului", și anume cel de-al treilea, a apărut prin 1997. De atunci și până acum lucrurile au evoluat într-o măsură ce nu mai permite aproape nici un fel de termen de comparație. În 2003, vorbim totuși de grafică 3D fotorealistă, de efecte precum anti-aliasing sau pixel shader, în fine, o groază de șmecherii care ne promit care mai de care jocuri asemănătoare sau chiar mai bune ca filmele. În acest context, în mintea mea se naște un mare semn de întrebare când aud de Warlords IV. Pentru a fi măcar digerat de gamerii actuali, acestui joc i-ar fi insuficient să fie mult mai bun decât predecesorul său. Totuși, sunt convinsă că acest context extrem de exigent cu nou veniții, fie ei chiar și urmașii unor pietre de hotar în gaming, este foarte bine cunoscut de Strategic Studies Group (SSG) și cu atât mai mult de UbiSoft. Deci, în esență, putem porni să descriem promisiunile SSG cu două premise în cap: ori acești dezvoltatori sunt foarte curajoși, ori au un as în mânecă pentru noi, cei înfometați de TBS-uri bune.

Beauties first...

Așa cum este normal, SSG ne promite numai lucruri bune și frumoase. Astfel, accesând site-ul special dedicat lui Warlords IV, aflăm că jocul în cauză, a cărui lansare este programată pentru sfârșitul lui octombrie, are la bază un engine grafic fraged. Probabil unul dintre cele mai importante elemente noi este faptul că hărțile vor fi generate, iar jocul va beneficia și de un editor de scenarii. Spre deosebire de vechile Warlords, SSG a introdus un nou mod de luptă, mai interesant, mai șmecher și care chiar îți permite să intervii în bătălie prin selectarea ordinii în care personajele din party atacă adversarul. Prezența elementelor tactice aduce după sine noțiunea de AI. Pentru ca jocul să fie interesant, este deci necesar ca adversarii să fie de temut sau măcar să nu facă mișcări stupide care ar transforma o victorie de-a ta ca gamer în ceva absolut banal. Oricum, în memoria Warlords III, SSG a menționat că va include și posibilitatea de a renunța la tactical combat, caz în care câștigarea sau pierderea unei lupte vă va fi oferită automat pe tavă, cu o precizie matematică, în funcție de plusurile și minusurile party-urilor implicate.

With their spells and cities

Fiindcă acest TBS este unul cu subiect fantasy și mai ales fiindcă vom putea regăsi și elemente RPG, intră în scenă încă un element care, deși a existat de la început în această serie, a


Ne-a lăsat mama să stăm afară până la nouă jumate!

A fost odată un Warlord...

... pe nume Mordaine, care, crezându-se un mare mag, a încercat o vrajă care nu numai că i-a adus sfârșitul, ci a și dezlănțuit asupra Etheriei o energie nefastă. Evenimentele imediat următoare, prea triste pentru a putea fi povestite aici, au devenit cunoscute sub numele The Sundering și în mai bine de 3000 de ani au căpătat statutul de legendă. Dar, după cum bine se știe, istoria are nenorocita calitate de a se repeta. De data aceasta, necazul vine de la vrăjitoarea Aravein, care, obsedată de vremurile de mult trecute și fană înrăită a decedatului Mordaine, intenționează să calce pe urmele acestuia. De aceea, dânsa folosește aceeași vrajă, numai că de nivel mai mare, și reușește să învie mii de drăcușori (Lesser Daemons) care se apucă să acapareze teritoriile cu mare plăcere. Evident, domnișoara mag a uitat de un mic amănunt, în persoana ta, care va readuce liniștea și pacea în acest minunat regat numit Etheria.



Ce este mic și verde nu este întotdeauna un bun luptător



I-am bătut de i-am zăpăcit, acum ce să fac și cu orașul lor?

avut o importanță scăzută. Este vorba despre vrăji, care vor fi de două tipuri: cele de luptă, care – logic – se vor putea folosi doar în fereastra tactical combat, și așa-numitele „map spells", care vor putea fi utilizate în mod normal pe hartă. Vrăjile vor fi învățate în orașe, iar utilizarea lor va depinde de cristalele de mana din dotare. În timpul unei ture, un erou va putea folosi o singură dată o anumită vrajă. Experiența se va câștiga și din acest punct de vedere, mai exact cu cât un erou va folosi mai mult o vrajă, cu atât va avea mai mult succes în utilizarea acesteia. O parte din vrăji vor putea deveni cu timpul skill-uri. Modificat va fi și sistemul de orașe. Inițial, acestea vor fi de nivel 1 și își vor strânge resurse de pe o anumită arie. Pe lângă orașele cucerite, în unele scenarii va exista posibilitatea de a construi orașe noi. Pe măsură ce nivelul citadelei crește, aceasta va câștiga o arie de influență mai mare și implicit mai multe resurse strânse automat pe tură. Fiecare jucător va putea deține un număr foarte mare de orașe, însă, în spiritul primordial Warlords, va dispune de o singură capitală și de un singur „Lord al Războiului", care are unicul rol de apărător al acestei capitale și a cărui înfrângere va fi echivalentă cu pierderea jocului. Sistemul de construcție a clădirilor dintr-un oraș va fi similar cu cel întâlnit în Heroes. De exemplu, în cazul unui oraș al dwarf-ilor, dacă este construită clădirea de nivel trei Bailey, se va putea construi Foundry-ul, care va crea Catapults și Bronze Golems. Foundry-ul va putea fi upgradat, fapt care va avea ca rezultat trupe mai puternice. Că tot veni vorba de trupe, acestea sunt „fabricate" pe ture. Problema este că, odată aduse la viață, acestea vor trebui întreținute, deci încă un element strategic este modul în care se va calcula numărul trupelor, fiecare party, în funcție de veniturile „turice" de care va dispune un jucător (banii și mana pe fiecare tură, în funcție de numărul și nivelul orașelor deținute, la care se adaugă și „prada de război" din perindările eroilor pe hartă).

And ladies after

Frumoase și multe sunt noutățile prezentate cu mult entuziasm și abilitate într-ale marketing-ului de către SSG și UbiSoft. Cele două companii mai au în traistă încă un plus, ce constă în faptul că pentru mulți dintre gamerii actuali Warlords va fi un joc nou, chiar dacă este însoțit de acel IV în coadă. Totuși, prea multe dintre jocurile fantasy ce sunt acum în vogă au adus elemente inovatoare, pot spune chiar geniale, cu ajutorul cărora s-au impus excelent pe piață. Așadar, Warlords IV se va juca pe o hartă abundentă în adversari, pe care o cunoaște prea puțin.

■ **Lara**

Titlu	Warlords IV: Heroes of Etheria
Gen	TBS
Producător	Strategic Studies Group
Distribuitor	UbiSoft
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
Multiplayer	Da
Data apariției	octombrie 2003
ON-LINE	warlords4.ubi.com

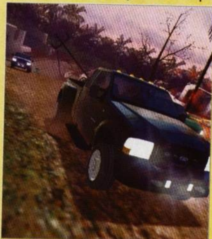




Ford Racing 2

Mai fain ca NFS: HP2


Nu e bug, se mai întâmplă


Mașina lu' Walker, polițist și ranger american


Citiți rubrica de Mod de luna asta și veți ști ce înseamnă


Mașină adevărată

Cred că prima mașină pe care mi-am dorit-o a fost un Ford Mustang. Nu știu de ce, dar acele mașini mă fascinau. Atât de frumoase, atât de rapide, atât de zgomotoase și cu o așa de mare priză la fete. Mă și vedeam cu eșarfa la gât, conducând pe malul unui ocean, vara-n amiaza mare, și oprind la fiecare autostopistă care făcea cu mâna de pe marginea drumului.

Cei de la Empire Interactive mi-au dat posibilitatea de a face, dacă nu real, măcar în mod virtual, unul dintre lucrurile despre care v-am povestit eu mai sus. Am putut să mă dau cu Mustang-ul pe malul unuia dintre oceanele noastre planetare și să mă simt bine. Trimițându-ne un preview code de Ford Racing 2, băieții de la EI ne-au cerut umil părerea în legătură cu jocul pe care îl vor lansa în data de 31 octombrie 2003. După ce l-am jucat o grămadă de vreme, am ajuns la niște anumite concluzii și păreri, pe care le voi expune în continuare.

Dar mai întâi să vă explic subtitlul acestui articol. De ce mai fain ca NFS: HP2? Pentru că este mult mai fain. Jocul nu este declarat simulator, nu are pretenții de mare blockbuster și nici nu beneficiază de tot hype-ul de care a avut parte NFS: HP2. Cu toate acestea, am jucat acest preview code mai abitir decât jocul celor de la EA. Mai mult timp și cu mai multă plăcere.

Mașinile Ford de-a lungul timpului

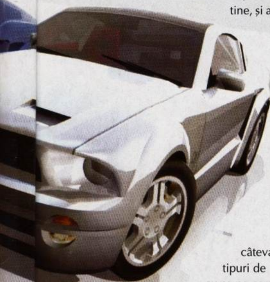
Jocul ăsta ne pune la dispoziție o gamă extraordinar de largă de mașini. Pe parcursul mai multor tipuri de competiții, veți conduce cele mai reprezentative modele ale firmei americane. Puteți alege și conduce o grămadă de modele Ford. Sunt tipuri de mașini care circulau prin anii '50, mașini speciale pentru off-road, pick-up truck-uri, prototipuri pentru toate tipurile de teren, prototipuri pentru stradă ce ating viteze nebunești, concept cars pe care urmează să le vedem pe stradă peste câțiva ani buni ș.a.m.d. Ca să vă dau doar câteva nume de mașini pe care le veți putea stăpâni, voi enumera un cârnat destul de consistent: Ford GT, F-150 din 2004, SVT Lightning, SVT Mustang Cobra, 2002 Thunderbird, Mustang Mach III, Gran Torino, 1955 Thunderbird, 1971 Mustang, Focus Rally, 49 Coupe, 1968 Mustang și ultimul Mustang GT Concept Car.



Clasificarea mașinilor se face pe foarte multe categorii. Nu sunt băgate toate la un loc și nu poți concura cu o mașină de off-road la o cursă de stock racing. Mașinile sunt catalogate după anul de fabricație, clasa din care fac parte, filmele în care un vehicul Ford a jucat un rol important, tipurile de curse la care participă un asemenea tip de mașină și faptul că unele mașini sunt doar concept car.

Cursele nu au fost de tipul celor la care mă așteptam. Credeam că mă voi sui în mașină și voi concura alături de alte mașini pentru locul întâi. Dar surpriză mare... doar unele dintre curse erau de acest fel, majoritatea punându-mă să fac diferite chestii neașteptate. Cea mai normală dintre ele a fost Time Attack. Aveam la dispoziție un record anterior stabilit de un competitor, iar eu trebuia să îl dobor. Alt tip de cursă, foarte interesant și foarte frustrant, era cel în care, din nou, aveam la dispoziție un anumit timp în care trebuia să termin cursa. Surpriza a

venit în momentul în care am realizat că traseul are 10 kilometri lungime, iar timpul pus la dispoziție era de 40 de secunde. Ce trebuia să fac era să trec prin niște porți aranjate pe traseu într-un mod foarte aiurea, porți care îmi dădeau fiecare câte o secundă, două în plus la timp. De-a dreptul frustrant, mai ales că porțile erau atât de aiurea puse, încât mă învârteam de cel puțin 3 ori pe cursă, pierzând implicit o grămadă de timp foarte prețios. Alte tipuri de curse mai sunt cele în care trebuie să elimini toată competiția la titlu, altele în care la fiecare tură se schimba adversarul, care mai era pus și la o distanță remarcabilă față de tine, și alte câteva tipuri de curse pe care va trebui să le descoperiți voi când jocul va fi lansat.



Niște Arcade asezonat pe ici, pe colo cu niște Arcade

Felul în care mașinile reacționează la impact este cel puțin ciudat, iar diferitele tipuri de teren pe care vei concura nu vor avea nici un fel de efect asupra mașinii. Nu există noțiunea de damage, nici măcar aia de stop – ți se întâmplă frecvent să intri frontal în vreun stâlp. Dacă te lovești de un parapet, nici nu ești încetinit prea tare, și nici nu este motiv de supărare. Mașina va avea un mic regres în viteză, dar care va fi recuperat imediat. Chestia asta poate fi o problemă foarte mare, deoarece nu te vei putea folosi de obstacolele de pe drum pentru a lăsa adversarii mai în spate. Dacă îi vei împinge într-un copac, veți obține doar un avans de 5 metri până când vor fi din nou în spatele tău.

Dar jocul nu este declarat simulator auto, este declarat arcade auto, cu toate elementele caracteristice stilului. Așa că nu este o prea mare durere elementul arcade dintr-un joc arcade.

Engine-ul grafic este foarte frumos, mașinile arată impecabil, iar traseele puse la dispoziție sunt pe cât de variate, pe atât de bine puse la punct din punct de vedere al vegetației, aglomerării urbane și activității de pe marginea drumului, care nu are nici o legătură cu cursele de mașini: un avion ce decolează peste stradă, o macara ce îți trece pe deasupra capului o casă și alte asemenea drăcovenii și găselnițe ale producătorilor.

Sunetul este un alt punct forte al jocului. EAX-ul face toți banii. Auzi motoarele mașinilor exact în poziția în care sunt. Vei simți când unul se apropie de tine din partea dreaptă și, mai ales, când va intra într-o treaptă de viteză inferioară pentru a putea trece lansat pe lângă tine. Foarte multe bile roșii pentru joculețul acesta. O să îl aștept cu interes și sper că la data lansării va veni cu alte câteva lucruri noi.

■ **Koniec**

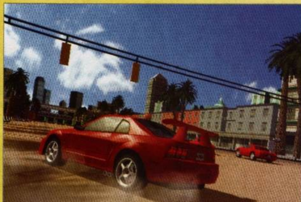
Titlu	Ford Racing 2
Gen	Arcade auto
Producător	Rayorworks
Distribuitor	Empire Interactive
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
Multiplayer	Splitscreen
Data apariției	31 octombrie 2003
ON-LINE	empireinteractive.com







Seamănă cu Solenza?



Un Mustang cu mai mulți cai decât herghelia lui Parpanghel

Men of Valor: Vietnam

Să piară comunismul de pe Pământ!

Anul trecut, pe la început, apărea pe piață unul dintre cele mai bune first-person shooter-e realiste sau, mai bine zis, istorice, pe care le-am jucat vreodată. Este vorba despre Medal of Honour: Allied Assault. Jocul a fost excelent primit de criticii și gamerii din lumea întreagă. Bineînțeles că jocului i-au urmat și îi vor mai urma expansion-uri, dar una este expansion-ul și alta este un joc cu totul nou. Iată că producătorii, 2015, și cei care au promovat jocul, studioul Sierra Entertainment al lui Vivendi Universal Games, s-au reunit pentru a scoate un nou titlu de acest tip. Este vorba despre Men of Valor: Vietnam, gândit spre a fi lansat pe PC și Xbox. Ce pot oferi în plus producătorii acestui joc față de nenumăratele titluri ce au ca tematică războiul din Vietnam? Răspunsul cred că vi-l veți da singuri în clipa în care vă veți gândi la Medal of Honour și la ceea ce a avut acesta de oferit din moment ce a devenit atât de îndrăgit de noi toți.

Mama lor de comuniști

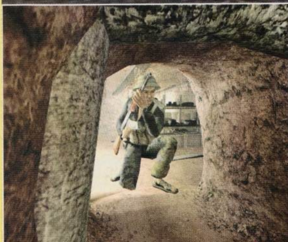
Bineînțeles că, după ce am intrat în straiele aliaților pentru a lupta împotriva naziștilor, mânați de gânduri și visuri de cotropire, dominare sau stăpânire mondială, așa cum au fost în realitate și cum sunt și în Medal of Honour, va trebui să luptăm din toate puterile împotriva celuilalt mare flagel al secolului XX: COMUNISMUL. Pentru aceasta vom intra în American Marine și vom porni de la începuturile conflictului din Vietnam. Jocul ne va purta de-a lungul acestui război până la ofensiva Tet, care este considerată punctul de cotitură al războiului din Vietnam, la fel de importantă precum debarcarea din Normandia pentru Al Doilea Război Mondial.

Jocul ne va oferi scene pe care le cunoaștem, selectate din multitudinea de filme cu acest subiect care au fost lansate până acum. Va trebui să conducem înțelept trupa noastră de soldați, cu cât mai puține pierderi de vieți omenești și cu o eficiență a bătăliei cât mai mare. Misiunile vor fi recreate după evenimentele reale și vor avea tot ce trebuie pentru a ne introduce în atmosfera câmpului de luptă: confuzie, gloanțe șuierând pe lângă noi, urlete, victime rupte în fața noastră, bubuituri etc.

Povestea va fi astfel construită încât să ne creeze impresia că ne aflăm chiar în mijlocul evenimentelor ce au avut loc în Vietnam. Vom lua parte la toate marile bătălii ce s-au dat acolo, vom avea misiuni de căutare a unor obiective și de distrugere a acestora, obiective situate în jurul bazei aeriene de la Da Nang, ofensiva Tet și contraatacurile de la Hue.

Sufletul

Ceea ce încearcă producătorii să facă iese oarecum din tiparele stabilite în prezent. Soldații pe care-i vom avea


Nu vă supărați! Ați primit orez cald?


Soldatul american la datorie.

alături de noi vor dispune de un AI performant ce-i va face indispensabili. Mai mult, se încearcă crearea unor legături afective între jucător și NPC-uri. Vom trece cu aceștia prin niște clipe teribile, iar în momentul în care-l vom pierde pe unul dintre ei, vom fi cuprinși de cea mai adâncă disperare pe care am simțit-o vreodată.

Bineînțeles că producătorii nu au imaginat un scenariu de genul: cel mai bun prieten, tovarăș, camarad de arme al meu este ucis, eu sunt un Bruce Willis care nu înțelege de ce a trebuit să-și părăsească familia, casa, țara, să se ducă în capătul celălalt al lumii și să lupte împotriva comunismului acolo unde nici el și nici un copil de-al lui până la a suta generație nu va pune piciorul și, nemaisuportând o asemenea stare de fapt și supărat pe tot și toate, să plece la Casa Albă, să-i pună un pistol la tâmplă idiotului de acolo și să-l oblige să retragă toate trupele din Vietnam. Nu! Scenariul este altul. Jucătorul va pune suflet pentru națiunea americană, pentru drapelul pe care-l reprezintă, pentru menirea națiunii pe Pământ și va lupta mai departe, va urî gălbejiții și le va dori moartea, va vărsa sânge de-al lui și de-al celorlalți pentru a împiedica răspândirea comunismului.


Alo, șefu', am luat 2 la pachet!

Jos cu ei

În cele din urmă știm cu toții, cei care am trăit în comunism, că este o misiune nobilă. Prin urmare, de ce să nu acceptăm să luptăm și noi în Vietnam, mai ales că vor fi câteva elemente de mare spectacol: armele, vehiculele și uniformele vor arăta exact ca-n realitate, o atmosferă cum rar am mai întâlnit (cerul brăzdat de raidurile elicopterelor, lupte intense în junglă, cuiburi vietnameze bine dotate și apărate cu disperare), misiuni de luptă de la mitralierele elicopterelor, manevrarea bărcilor pe râuri ale căror țărmuri sunt infestate de dușmani, misiuni de salvare a piloților căzuți, a prizonierilor de război etc.

La ingredientele de succes ale jocului se mai adaugă engine-ul Unreal Warfare, ce va asigura o grafică de nota 10, un multiplayer bine pus la punct care ne va permite să facem parte din armata vietnameză, din gherilele acestora sau din trupele americane, precum și posibilitatea de a aborda jocul în cooperativ de până la 4 persoane. Ei, ce vă spuneam, un joc pe care-l vom aștepta ca pâinea caldă.

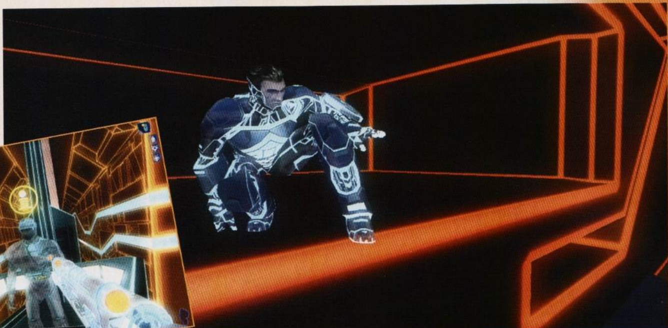
■ Sebah

Titlu	Men of Valor: Vietnam
Gen	FPS
Producător	2015 Inc.
Distribuitor	Vivendi Univ. Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	2004
ON-LINE	www.2015.com



review

Tron 2.0



Cu dedicație programatorilor înrăiți

În urmă cu ceva ani buni, un film ne făcea pentru prima dată să ne punem niște întrebări mai serioase în ceea ce privește viitorul. Oare o să avem programe capabile de a deveni inteligente și autonome? Și dacă da, oare or să preia controlul lumii? Într-un episod din serialul de pe Cartoon Network, Dexter's Laboratory, săracul Dexter își cumpără un joc pentru PC, Master Control. Acesta însă preia controlul sistemului și îl digitizează pe Dexter. Mai departe...

Digitizarea – o necesitate

Mai departe, Dexter trebuie să lupte pentru a nu fi infectat și transformat în sclav al lui Master Control. Ei bine, norocul face ca Dee Dee să fie prin zonă și să salveze situația. În film, rolul lui Dee Dee, adică al celui care salvează situația, este reprezentat de un program, tot inteligent, pe nume Tron. În cazul de față, jocul ne face cunoștință cu Jet, Jet Bradley, fiul lui Alan Bradley, responsabil pentru crearea primului Tron. Alan Bradley lucrează la noua tehnologie care va permite unui om să fie transformat în succesiuni de 1 și 0 și apoi transferat în calculator, cu alte cuvinte, digitizat. Ei bine, problema este că o mare firmă, fCon, este interesată de această tehnologie și ar face orice pentru a intra în posesia ei. "Întâmplarea" face ca, exact în același timp, serverele companiei lui Alan să fie infectate cu un virus necunoscut, iar Alan să dispară fără urmă. Jet se trezește și el digitizat de către o entitate numită M3a, cu un scop necunoscut. De aici încolo, în rolul lui Jet, veți încerca să descâlciți meandrele acestei conspirații.



M3a, mămica sistemului

Efectele digitizării

Tron 2.0 este un shooter clasic, bazat însă pe o idee extrem de originală. Fiind vorba despre un mediu considerat a fi special, evident totul se desfășoară în acord cu acest principiu. Lumea din interiorul unui sistem de calcul are o organizare foarte clară din punct de vedere ierarhic, totul bazându-se pe permisiuni. Ei bine, și Jet, pentru a putea face modificări în cadrul sistemului, are nevoie tot de permisiuni. Apoi, există o serie de programe, a căror funcție principală este aceea de a apăra sistemul de programe ilegale, așa-zisele ICP-uri. La prima digitizare, Jet este un program la prima versiune, 1.0. Pe măsură ce avansează, va avea posibilitatea să crească, în funcție de ceea ce va face. Orice upgrade sau orice misiune dusă la bun sfârșit va adăuga un număr de puncte la versiune. Când va avansa cu un întreg, va beneficia de un set de puncte, ce vor putea fi distribuite către Health, Energy, Weapon Efficiency, Transfer_rate sau Processor. Ca orice program care se respectă, și Jet va avea posibilitatea să-și atașeze o serie de subrutine, accesorii, reprezentate de programe ce pot fi folosite ca arme, armuri,





metode de a sări mai mult etc. Bagajul de arme este reprezentat în primul rând de Disc, extrem de eficient și fără consum de energie, upgradabil prin subrutine pentru a face un damage mai mare. Mai avem un fel de sniper gun, un fel de shotgun și încă vreo câteva, care de care mai ciudate.

Inamicii digitizării

Bagajul de inamici este reprezentat în prima fază de ICP-uri, acele programe care asigură securitatea sistemului, căutând și eliminând programele ilegale. Acestea sunt sub autoritatea directă a lui Kernel. Ei bine, din nefericire, sistemele sunt majoritatea compromise prin infectarea cu un fel de virus, un Master Control. O altă categorie de inamici este reprezentată de programele controlate de Corupție, care folosesc arme cu capacitate infectantă (responsabile de infectarea subrutinelor). Cele mai interesante dintre toate sunt însă Resource Hogs, programe care, datorită numărului impresionant de upgrade-uri și modificări, au ajuns să facă orice pentru a mai câștiga niște resurse. Evident, nu lipsesc nici programe Boss, de genul Seeker-ului, care sunt ceva mai dificil de înfrânt, plus alte vreo câteva tipuri.

Motodigiteze și resurse

Cei care au văzut filmul Tron își aduc aminte de faptul că eroul principal este obligat la un moment dat folosească un fel de motociclete. Ei bine, în joc există opțiunea de a concura în anumite momente cu aceste Lightcycles, lucru care, din păcate, este prea mult pentru un om, acesta neavând posibilitatea de a ține pasul cu reflexele calculatorului. În multiplayer în schimb, s-ar putea ca unora să li se pară plăcut. Oricum, este o adiție interesantă și originală. Dacă tot am vorbit de arme și subrutine, poate că v-ar interesa să aflați unde se găsesc acestea. Pe parcursul jocului, veți observa o serie de cutiuțe transparente, cu câteva cuburi colorate. Cutiile nu sunt altceva decât arhive, iar cutiuțele pot fi subrutine, permisiuni, e-mail-uri sau arhive video. Toate acestea pot fi download-ate cu condiția să aveți permisiunile necesare și suficientă energie. Energia și viața se găsesc fie în locurile unde obișnuiau să fie programe (pe care le-ați eliminat), fie în cadrul unor sfere speciale, aflate în punctele-cheie.

Estetică digitală

Peste tot veți întâlni așa-numitele programe neutre, NPC-urile, care fie au informații esențiale, fie vă ajută cu câte o permisiune, două, fie pur și simplu călătoresc îndrăgostite pe Internet. Aceste personaje se încadrează perfect în atmosfera generală, care este construită pe un engine LithTech Triton modificat. Design-ul de nivel este excelent, texturile sunt și ele în conformitate cu mediul specific digital, mai puțin, poate, cele ale personajelor, care au anumite probleme de definire. Coloana sonoră este inspirată după cea din film, foarte potrivită în contextul general al jocului. În privința multiplayer-ului, vom afla mai multe odată cu îmbunătățirea lui, pentru că deocamdată este într-un stadiu arhaic.

■ Locke



Jet pentru un programator

Tron – filmul

Tron este primul film care a folosit din plin posibilitățile pe care le poate oferi grafica pe calculator. Sub regia lui Steven Liesberger, filmul a fost lansat în anul



1982 și a fost primit destul de prost de către critică din cauza faptului că nu a reușit să creeze foarte bine impresia de "mediu digital". Oricum, a fost un film demn de reținut, pe marginea căruia imaginația umană a lucrat, și care a dus la apariția jocului Tron 2.0.

Titlu	Tron 2.0
Gen	FPS
Producător	Monolith
Distribuitor	Buena Vista Int.
Procesor	PIII 500 MHZ
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.tron20.net



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	7/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.6

Northland

Numele e nou, dar mielul unde-i?

Nemții sunt o națiune bazată. Circumvoluțiunile de pe creierul lor sunt adevărate tranșee. Numai unul dintre ei ar putea îngenunchea întreaga suflare a României cu puterea minții. Vă dați seama ce poate să iasă în clipa în care se conectează mai mulți la aceeași problemă și încearcă să scoată ceva din ea?! Cam așa ceva s-a întâmplat în cazul de față. Exista la un moment dat un joc, o strategie drăguță care mi-a ocupat zile bune din viață. Se numea Cultures. A apărut apoi și continuarea, Cultures 2 - The Gates of Asgard, care a avut câteva elemente drăguțele în plus. Dar, cum nemții nu sunt chiar așa de direcți ca noi și mai au și limba aceea ciudată în care pot forma cuvinte din cuvinte până ce un cuvânt ajunge cât vreo 30 de rânduri din articolul de față, au zis că al treilea joc al seriei ar trebui să aibă un nume și mai bazat. Acesta trebuia să sune cam așa: Journey to Northland - Tales of the Cultures World, probabil și cu Cultures 3 în față sau în spate, că peste nu văd cum. Acum, nu știu care și când, dar s-a găsit cineva să le lumineze tranșeele și să le arate că un astfel de nume nu se potrivește. Mult mai bine și mai cu sex-appeal ar fi să-i zică simplu: Northland.

Geneza

Cam așa s-a născut jocul aici de față: aduni o trupă de nemți bazați, îi pui să se gândească la un titlu adevărat, îi lași un an să-l coacă și apoi le dai cu tifla și iei un singur cuvânt din înșiruirea fără sens. E drept că le mai acorzi încă un an ca să vină cu un basm frumușel construit (după părerea lor), în care nu au făcut altceva decât să preia povestea dinainte și să o facă și mai „interesantă". În concluzie, cei patru eroi ai noștri care au distrus șarpele Midgard au tras un chef de pomină și s-au dus spre casele lor. Nu ajung prea bine Hatschi în Saracen, Sigurd în Franconia și Bjami cu Crya în Bizanț, că, spre minunarea noastră și a zece generații de acum încolo, tărâmul lui Hatschi este cotropit de – ce credeți că poate să fie? – șerpi veninoși.

(A se observa aici respectul pe care trebuie să-l avem cu toții pentru originalitatea, puterea de creație, inspirația de care dau dovadă confrații noștri și, în același timp, sentimentul de bucurie ce te cuprinde în momentul în care realizezi că faci parte dintr-o asemenea specie – SPECIA UMANĂ – ale cărei tranșee pot ajunge atât departe.)

Vă dați seama că eroii noștri nu puteau rămâne liniștiți la casele lor, făcând copii sau clătite, ci au pornit cu mic cu mare să-l ajute pe nefericitul Hatschi.

Mai bine mielul

Jocul nu diferă cu nimic de Cultures 2. De fapt, ar trebui să-i spună Cultures 2 - The Gates of Asgard II, sau Partea a II-a, sau bis sau cum vreți voi. Același engine, aceeași tactică, clădiri un pic schimbate, câteva efecte speciale adăugate care ar trebui să ne lase cu ochii în soare, numele diferit, o campanie cu 8 misiuni, 8 misiuni single player fără cele din campanie, 6 misiuni multiplayer luate din cele single. AI-ul pare a fi mai elaborat un pic, dar nu dă semne de prea multe tranșee, ci doar de câteva riduri pe ici pe colo.

După ce am jucat, testat și scris acest articol, stau și mă gândesc că aș fi ieșit mult mai câștigat dacă aș fi primit un miel de la producători decât un joc văzut și revăzut. Voi, cei care vreți să vi-l cumpărați, interesați-vă întâi cam cât e kilul de miel și faceți un mic test comparativ: mai bine o friptură bună decât Northland pe pâine.

■ Sebah


Copacul lui Moromete!


Piticoții mei știu să construiască bine


Ăștia e turcii!

Titlu	Northland
Gen	RTS
Producător	Funatics Software
Distribuitor	Funatics Software
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	8 MB
ON-LINE	www.northland-game.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	6/10
Storyline	2/10
Impresie	2/10

4.5

Republic: The Revolution

"ARBEIT MACHT FREI!" DACĂ VREI!

În majoritatea jocurilor cu inflexiuni politice de până acum, totul a fost limitat undeva la nivel de diplomație sau "mulțumire". Dacă în anumite sim-uri trebuia doar să menții un anumit nivel de fericire în rândul populației, în altele a existat doar o combinație bazală și simplistă între politica internă și cea externă, fără a se pune problema susținerii, a "spatelui". Cu toții știți că un candidat independent nu va avea niciodată șanse prea mari de a ajunge în cea mai înaltă funcție (într-un stat democratic). Așadar, încă nu am văzut un joc politic despre și cu jocuri politice. Până acum...

În spatele cortinei

Încă de la prezentarea sa de la E3, când a obținut premiul pentru cel mai bun joc de strategie, lumea a așteptat disperată lansarea acestui prezumtiv "simulator politic". Adevărul este că jocul se anunța a fi într-adevăr unul original, ceva ce NU a mai fost făcut până acum. Ce este, de fapt, Republic? Este genul de joc care încearcă să pătrundă un pic mai departe în domeniul politicii, fără a ține cont de buna credință a jucătorului. Este acel gen de joc care vă pune la dispoziție un set întreg de resurse, unele chiar mizerabile, pentru ca voi să deveniți cei cu puterea, cei cu ciolanul, cei de pe Scaun. Acțiunea se petrece într-un mediu, zic eu, propice, mai exact o republică fictivă a fostei U.R.S.S., Republica Novistrana. Acest stat este bineînțeles condus de către un dictator, care folosește cunoscutele resurse pentru control: poliție secretă, reprimarea celorlalți lideri politici, eliminarea concurenței, intimidare, control etc. Ei bine, eroul nostru este genul de om care a suferit de pe urma represaliilor, toată familia sa fiind nenorocită de regimul dictatorial. Ajuns la o vârstă "potrivită", el consideră că este timpul să-și pună în aplicare planurile de răzbunare. Acestea nu se referă nici la sniper, nici la otravă, nici la explozibile în nasturi, ci la o lovitură cât mai dureroasă. Evident, aceasta nu poate fi îndreptată decât împotriva a ce are președintele mai de preț: PUTEREA.

Primul pas: activiștii

Jocul te va introduce într-un mediu "orășenesc" (vor fi trei orașe în total), împărțit pe diferite districte. Fiecare district va avea o anumită culoare, în funcție de "resursele" pe care le generează.

Producătorii au introdus conceptul de resurse, însă la un alt nivel, mai avansat și potrivit situației. Aceste resurse sunt Force (Forță - roșu), Wealth (Bunăstare - verde) și Influence (Influență - albastru). La începutul jocului, veți completa un chestionar prin care veți determina ideologia partidului. Acesta se referă în primul rând la care dintre resursele de mai sus veți face apel mai mult. Practic, personajul vostru se va identifica cu ideologia partidului. Aceasta apare într-un semicerc în fereastra cu formațiuni; culoarea dominantă este acea resursă pe care se bazează partidul. Ideal ar fi să cooptați activiști cu o ideologie cât mai apropiată de cea a partidului, pentru a avea un succes cât mai mare. Spre exemplu, un activist axat pe violență va avea șanse mai mici de succes (în joc, Rezolve) într-un district care generează în special Influence sau Wealth, dar va avea un bonus în districtele generatoare de Force. De aceea, va trebui să urmăriți ce calități au cei pe care îi racolați atunci când plecați în "Headhunt". Fiecare activist, ca și eroul, are anumite calități dezvoltate mai bine. De asemenea, fiecare are un anumit gen de acțiuni pe care le poate întreprinde, gen Investigate,


De aici se plănuiesc acțiunile

Canvass, Poster Campaign, Assault, Rally. Fiecare dintre aceste acțiuni folosesc un anumit număr de resurse, fie unice, fie combinații ale celor trei, și fac apel la caracteristicile personajului. Spre exemplu, Investigate și Scout fac apel la numărul de puncte pe care activistul le are la Control, însă Assault face apel la Presence ș.a.m.d. De aceea, un partid cu o ideologie bazată pe Wealth și/sau Influence va avea nevoie în special de activiști cu Charisma și Control mari.

Trei culori cunosc...

Practic, acest joc este organizat în jurul celor trei colori corespunzătoare resurselor. Dacă veți înțelege relația dintre acțiuni, resurse și caracteristicile personajelor, jocul va deveni dintr-o dată ușor. Problema este că pentru aceasta aveți nevoie de Manual. Jocul are un surogat de tutorial, însă este aproape inutil. Chiar și cu manualul în față, curba de învățare va fi foarte lungă. Scopul principal al jocului este acela de a deveni președinte. Pentru aceasta va trebui să câștigați simpatia generală a orașului. Problema este că nu veți fi singurul partid și va trebui să folosiți toate metodele, bune sau rele, pentru a diminua sau chiar distruge concurența. Dacă vă veți comporta ca un partid democratic sau ca unul de extremă depinde numai de politica pe care o veți duce și de relațiile pe care le veți avea cu celelalte partide. Oricum, veți fi permanent supus represaliilor din partea dictaturii, lucru care vă va obliga să mutați din când în când domiciliile activiștilor sau chiar sediul partidului. Ideea este că personajele voastre vor crește în nivel și vor deveni mai capabile și mai informate.

Mini-jocuri politice

Pentru a complica sau poate pentru a da farmec jocului, producătorii au creat diferite mini-jocuri, care cresc gradul de implicare a celui ce veghează (adică voi). Din nefericire, unul singur este mai interesant, și anume cel pe care-l experimentați când mergeți să racolați activiști. Nu voi intra în amănunte, voi spune doar că este un fel de joc de cărți în care încercați să vă convingeți interlocutorul (indiferent de ce). Practic, este un meci de argumente și contraargumente în care fiecare parte își joacă șansele de a conduce discuția spre realizarea propriului interes. Aici intervine și termenul de Secrecy (o bară pe undeva pe acolo), unele acțiuni având nevoie să fie mai secrete decât altele (Secrecy poate fi emulat prin dezinformare). Dacă locul va fi prea public, atunci vă vor scădea șansele de a câștiga debate-ul. Aceste mini-jocuri pot fi sărite fără nici un fel de probleme, deoarece AI-ul le rezolvă mult mai bine (cel puțin la început).

Ultimul pas: victoria

Jocul este într-adevăr unul foarte original ca idee, însă restrâns ca exprimare. Deși beneficiază de un engine grafic superb și o coloană sonoră excelentă, totuși la nivel de interacțiune și atmosferă s-ar fi putut face mult mai multe. De asemenea, numărul de acțiuni care se pot efectua nu este foarte mare, ceea ce creează impresia de joc cu posibilități imense, restrâns fără motiv undeva la un nivel bazal. În concluzie, s-ar fi putut extinde infinit mai mult (poate o interfață mai prietenoasă), caz în care am fi avut mai mult decât un joc original, am fi avut o capodoperă. Să sperăm că în curând va apărea un Republic 2, care să ne arate de fapt adevăratul potențial al acestei idei de joc. Până atunci însă, Power to the People!

■ Locke

Titlu	Republic: The Revolution
Gen	Simulator Politic
Producător	Elixir Studios
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	PIII 800 MHZ
Memorie	minim 512 MB RAM
Accelerare 3D	32MB
ON-LINE	www.republicthe revolution.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8.2


A se observa că semnează


Astăzi am fost la miting



Situația partidului

State of Emergency

Statul de urgență în fața calculatorului

Sexul și violența vând orice produs, asta se știe. Dacă sexul este încă un subiect destul de puțin abordat în jocuri (din motive evidente), violența, în orice formă, se regăsește în majoritatea jocurilor cu care ne delectăm zi de zi. Nu o să intru în detalii pentru că presupun că știți deja toate scandalurile care au urmat lansărilor unor jocuri ultra-violente și sunt sigur că fiecare are părerea lui în legătură cu acest subiect. Vreau însă să vă atrag atenția asupra unui mic detaliu: există un producător/distribuitor (Rockstar) care a avut curajul să înfrunte toate criticile și să se concentreze asupra lansării unor jocuri în care violența devine un lucru banal și care a demonstrat, evident, că astfel de jocuri nu sunt numai extrem de controversate, ci și extrem de profitabile.

Ei bine, după ce au lansat Grand Theft Auto 3, cei de la Rockstar Games s-au pus din nou pe muncă și au scos un nou joc, State of Emergency. La fel de sângeros, plin de o violență gratuită și atât de descriptivă din punct de vedere grafic încât cei mai pudici și mai cu frica lui Dumnezeu s-ar simți probabil îndreptățiți să pună de o execuție publică, State of Emergency încearcă să profite de pe urma GTA-ului și a faimei acestuia. Reușește sau tot sângele ăla nevinovat s-a vărsat degeaba? Citiți mai departe, că dacă nu pun câinii pe voi!

Brânză, mânz, bâtă, topor...

State of Emergency a apărut mai întâi pe PlayStation 2 cu destul de mult timp în urmă și a reușit să aterizeze pe PC-urile noastre de abia acum, ceea ce-l dezavantajează enorm. În primul rând, engine-ul grafic al jocului nu este unul nemaipomenit. Ba chiar, surprinzător lucru, având în vedere că a fost lansat după acesta, este un joc mai urât decât Grand Theft Auto 3 și asta în mare din cauza faptului că jocul se desfășoară în niște locații închise, fade și lipsite de orice fel de personalitate. Nu ai parte de libertatea din GTA3, te simți tot timpul captiv între câteva blocuri (acuma îi înțeleg și eu pe frustrații ăia care sunt „după blocuri") și ești, iar asta cred că descrie cel mai bine întregul joc, limitat.



N-ai scaun la cap?! Îți dau o bancă întreagă!



Stai așa, că ești murdar pe spate...

Limitarea cu pricina iese la iveală cel mai bine când vine vorba de gameplay. State of Emergency se vrea a fi un fel de joc de bătaie mai complex, cu misiuni diferite, arme multe și libertate de mișcare mai mare. Pe scurt, ești aruncat în câteva peisaje urbane, visul oricărui complexat supărat pe lume, și poți ori să alegi să provoci cât mai mult haos și să distrugi tot ce îți iese în cale (modul de joc Chaos), ori să avansezi în joc cu ajutorul misiunilor (celălalt mod de joc). Nu zic nu, jocul e mai complex decât celelalte tentative de a acorda o libertate mai mare jocurilor de cafteală dar, lucru evident, toate astea se regăsesc și în GTA. Și încă mai mult... Așadar, deși față de unele jocuri și relativ la genul în care se înscrie, State of Emergency este mai complex și mai bine făcut, nu este decât o bucățică de GTA3. Numai că îi lipsesc, să zicem, 90% din elementele care au făcut din GTA3 un joc atât de fain.

În plus, portarea jocului de pe PS2 pe PC a adus cu sine câteva probleme grave, cea mai importantă fiind controlul asupra personajului. Asta o să îți scoată peri albi atât ție, cât și celor din jurul tău (numai colegii mei știu cât am urlat de nervi prin redacție)...

Pace, frate

Nu recomand nimănui să iasă și să dea în cap cuiva pe stradă. Însă dacă vreți să vă potoliți astfel de instincte, State of Emergency nu o să vă ajute cu nimic. Eventual o să vă enerveze și o să vă plictisească într-un asemenea hal încât o să vreți să ieșiți pe stradă și să faceți scandal. Așa că mai bine nu...

■ Mitza



Șnițele!!!

Titlu	State of Emergency
Gen	Cafteală
Producător	Vis
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 450MHZ
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	stateofemergency.com



Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	5/10
Storyline	5/10
Impresie	5/10

5.3

Madden NFL 2004

Un sport necunoscut

Fotbalul american nu a prins niciodată prea tare la români, în primul rând din cauza faptului că este un sport pur american. Cu alte cuvinte, românii nu au avut acces decât în ultimii ani la informații referitoare la acest sport. Dacă mai ținem cont și de faptul că o astfel de partidă poate dura până la 3-4 ore, vă dați seama cam care sunt șansele ca cineva să reziste în fața televizorului atâta timp.

Deci... se poate

Electronic Arts s-a întrecut pe sine anul acesta, în primul rând prin lansarea lui F1 Challenge '99-'02, care a depășit calitativ orice joc de Formula 1 de până acum, iar în al doilea rând, prin lansarea acestui Madden NFL 2004. Deși, ca mai toți românii, nici noi nu ne pricepem în mod deosebit la acest joc, totuși sunt evidente îmbunătățirile care i-au fost aduse lui Madden NFL 2003 pentru a deveni Madden NFL 2004. Dacă până acum AI-ul lua cele mai importante decizii pentru tine, ei bine, lucrurile s-au schimbat. Acum AI-ul ia cele mai bune decizii, dar împotriva ta. Introducând o serie de posibilități de modificare interactivă a tacticii, jocul începe să se apropie un pic de simulator NFL. Vei avea nevoie de ceva mai multe cunoștințe de tactică de joc pentru ca echipa să obțină maximă eficiență pe teren. Practic, acest joc acoperă cea mai mare parte a aspectelor legate de NFL.


Io tocmai plecam

Playmaker

Cea mai importantă inovație la Madden NFL 2004 este reprezentată de Playmaker. Acesta este de fapt un sistem de control prin care jucătorul are acces la aproape toate lucrurile pe care ar fi vrut să le facă în versiunile anterioare. Spre exemplu, dacă ai nevoie ca un adversar să fie blocat de un alt coechipier sau ca direcția de alergare să fie brusc schimbată, playmaker îți va permite acest lucru cu ușurință. Deși nu este un sistem perfect, totuși își face treaba bine. Problema este că va complica un pic jocul, însă cu un scop benefic. Pe lângă playmaker, EA Sports a introdus așa-zisele Training Camps, unde puteți obține valoroasele puncte de skill. Pentru maniaci și ahtiați de realism, EA Sports s-a gândit să mai dea un pic de culoare jocului, dându-i gamer-ului posibilitatea de a oferi jucătorilor-cheie bonusuri bănești grase.


Înainte de aruncare...

De la acceptabil la...

Din punct de vedere tehnic, jocul se încadrează în aceeași linie generală cu versiunile anterioare. Grafica este superbă, deși încă mai există probleme legate de imperfecțiunea unor texturi. Mecanica mișcării jucătorilor este realizată admirabil, iar replay-urile au aproape calitate TV. Apropo de cameră, a fost rezolvată o problemă mai veche legată de instant replay-ul care era extrem de incomod. Replay-urile sunt prezentate doar în pauzele dintre jocuri. Cam asta e și zic eu că se apropie de suficient. Dacă voi considerați că aveți destule cunoștințe despre teoria fotbalului american sau că ați văzut deja mult prea multe meciuri, Madden NFL 2004 vă va oferi o doză surprinzătoare de realism "cu umeri lați".

■ Locke

Titlu	Madden NFL 2004
Gen	Sportiv
Producător	EA Sports
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	PIII 500 MHZ
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.easports.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.6

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

De ce are ursul coarne?



Deoarece din motive estetice și jurnalistice nu se pot pune pe prima pagină Spicuirile din Mitza, vă rog acum să vă aruncați privirea peste ceea ce am cules din articolul scris de el, acum aproape un an jumătate, despre Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. Spicuirile sunt de pe pagina a doua a articolului, undeva în dreapta sus.

Buun... Acum că ați citit un semi semi rezumat al unui joc vechi de un an jumate, treceți la ceea ce s-a scris acum 2 săptămâni despre Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy.

Povestea jocului nu este una extraordinară, dar nici nu poate fi trecută cu vederea. Ea poate fi pusă în aceeași categorie cu cea din Enter The Matrix: ce fac cei mici când cei mari salvează lumea. Nu mai ești eroul de poveste care este chemat de omenire pentru a o salva de la înec, ci un elev de la o școală care este trimis cu diferite treburi prin diferite locuri. Nu comentezi, nu alegi ce misiune vrei, ci doar execuți ordine. Țin să vă spun că am fost foarte mulțumit de acest rol pe care mi l-am asumat, deoarece mă cam săturasem de eroi mitologici care au uitat cum se dă cu sabia, pentru că le-a căzut un munte în cap sau alte asemenea situații penibile.

Vorbind despre misiuni, trebuie să știi că nu sunt mult diferite de cele din Jedi Outcast. Exact aceleași probleme trebuie rezolvate, același tip de oameni trebuie reabilitați în cadrul societății și te folosești de aceleași arme. Dar... și acest "dar" este un "dar" foarte mare... se schimbă radical modul în care domnia ta va opera. Nu vei mai fi nevoit să te chinui la început cu armele de gen muschetă sau arbaletă, ci vei putea da din prima cu sabia. Declar cu mâna pe inimă că nu am scos pistolul din toc, decât pentru a vedea dacă este același cu cel din Jedi Outcast. Și este. Diferit este faptul că de câteva ori beneficiezi de ajutor din afară. Katarn, Chewbacca și o serie întreagă de cavaleri Jedi te urmează și îți asigură spatele. Un lucru bun la ei este faptul că nu se blochează în pereți. Chiar vin după tine și de foarte puține ori se rătăcesc. Aceste misiuni în echipă sunt foarte antrenante, deoarece senzația pe care o ai când mai este cineva alături de tine să te ajute este incredibilă.

O altă diferență față de Jedi Outcast este modul în care misiunile îți sunt predate. Niciodată nu vei avea doar o misiune de făcut. Tot timpul vei primi un calup de câte cinci misiuni pe care le vei duce la bun sfârșit în ce ordine vrea mușchiul tău. Rolul tău de executant se mai vede, încă o dată, când între aceste misiuni mai primești câte un comunicat de presă de la Luke sau de la Katarn, prin care aceștia îți spun că un prieten de-al tău a fost răpit de niște extratereștri răi, dar nici prin cap nu le trece să te trimită în ajutorul lui până nu îți termini treaba la care ai fost trimis.

Mitza despre Jedi Outcast

"...coridoarele erau aproape la fel de claustrofobice ca cele din aventurile tale anterioare..."

"...primele ore de joc [...] sunt pierdute cu un FPS superficial, enervant câteodată prin lipsa de originalitate. Ajungi apoi în momentul așteptat de orice fan Star Wars. Îți regăsești forța, îți recapeți Lightsaber-ul... Și jocul se transformă brusc dintr-un 1st person shooter într-un 3rd person action [...] Treci de la lupta cu arme convenționale la o bătălie demnă de mușchetarii lui Alexandre Dumas..."

"...jocul folosește engine-ul de Quake 3, puternic modificat, bineînțeles. Nu nemaipomenit, însă deloc urât..."

"... personajele sunt modelate excelent, iar mișcările lor sunt mai mult decât impresionante (motion capture la greu)..."

Sforzando

După cum era și normal, cel mai mare farmec în Jedi Academy îl constituie folosirea forțelor. Cu toate că mă așteptam, din nou, la extraordinara experiență a folosirii acestor forțe, tot am dat pe spate de fiecare dată când mai strângeam pe câte unul de gât sau îi făceam vânt în găurile abisului. Cu câteva excepții, forțele au rămas aceleași. A apărut o nouă putere cu care poți vedea, pentru o anumită perioadă de timp, lucrurile ascunse din jurul tău și, de asemenea, atât dușmanii, cât și prietenii prin pereți. Dar poate cea mai folositoare întrebuințare a ei este health bar-ul, ce apare deasupra capului inamicilor când această forță este activată. Fără folosirea acestor forțe, jocul poate fi destul de greu, dar în momentul în care ai început să prinzi dușmanii de gât și să le faci vânt peste balustradă pe rând, devine floare la ureche. În rest, cam aceleași forțe, cu câteva în plus, destul de interesante.


Veniți și luați lumină din lumină!


Prezentare de produse Zepter sub lumina lunii


Cel mai pur stil Mortal Kombat



Misiunile au devenit mai provocatoare față de cele din Outcast și prin diversificarea trupelor Dark Jedi. Acum vei da nas în nas cu mai multe tipuri de cavaleri ai întunericimii. Unii dintre ei te vor provoca la un duel în săbii, alții te vor lua prin învăluire și vor încerca să îți bage un glonț în cap, iar cele din urmă, dar nu și cele lipsite de importanță, sunt trupele ce acționează din spate. Fără nici un fel de arme, acestea vor fi trupele de suport ale celor din față. Vor încerca să te strângă de gât, te vor mai gâdila cu un fulger... treburi d-astea. Diversitatea trupelor și faptul că acționează în haite, ajutându-se unul pe altul, adaugă un plus foarte mare la gameplay. AI-ul acestor grupări de trupe este destul de bun.

Un alt element care m-a surprins a fost introducerea unei curse pe motocicletă anti-gravitațională. Un feeling nebunesc mi-a fost dat să trăiesc când mă băteam de pe motocicletă cu sabia cu unu, doi sau chiar trei inamici. O nebunie! Din nefericire, în multiplayer nu este posibilă o asemenea cursă. Ar fi fost mult prea frumos. Ajunși la capitolul multiplayer, mă declar nemulțumit. Nu există pentru multiplayer forțele de pe partea dark. Și d-abia așteptam să îi fac pe adversari să termine după o rundă de o jumate de oră cu un scor de genul -34. Grip-ul și pasarelele sunt incredibil de eficiente, ar fi fost combinația mortală care ar fi făcut praf oponenții umani.

Jedi Knight: Pop Stars

Dacă este să vorbesc despre grafică, atunci obligația mea este să încep cu fețele. Pentru că, dacă s-ar face un concurs al inexpresivității faciale în jocurile din epoca post Duke Nukem, apăi personajele din Jedi Academy ar reuși să-l depășească chiar și pe patologic imperturbabilul John Chaser. Vă spun, când a fost să aleg cu ce personaj să joc Jedi Academy, mi-a venit greu să selectez un mascul uman, dar Koniec luase un extraterestru, așa că eu am zis să merg cu omu', să vedem dacă e vreo diferență – ceea ce s-a dovedit a nu fi cazul. Oameni sau extratereștri, toți se "comportă" la fel în joc. Diferența este, totuși, că despre om pot spune că... Voi ați privit vreodată cu atenție trupele alea pop alcătuite din 4-5 băietani?...

Știți care trupe, d-alea gen Take That sau N'Sync sau naiba mai știe cum. Acolo, unul, maxim doi băietani au pe vino-ncoace și încă ceva pe deasupra. Ăștia sunt purtătorii de lance ai trupei, ei sparg target-ul puber și adolescentin feminin, deschizând drumul către succesul vizual al formației. Ei bine, pe lângă acești unu-doi frumușei, sunt așezate mobilele de fundal, încă vreo trei băietani zdraveni, care nu arată rău, dar sunt suficient de inexpresivi și netalentați ca să nu ia fața vedetelor de bază ale grupului. Care vedete vor decola ulterior din trupă, spre gloria și fericirea show-biz-ului, ce va culege roadele viitoarei lor cariere solo. Ceilalți, mobilele, se resemnează sau nu se resemnează și pleacă să-și împrumute fețele drăgălașe producătorilor seriei Star Wars Jedi Knight, doar-doar figura personajului principal masculin Jaden nu va putea exprima mai mult decât cea a unei găini neconstipate. Și dacă tot vorbesc despre fețe, ce să vă mai spun despre cele din secțiunea de briefing de dinaintea misiunilor... Trecând peste faptul că par a fi făcute pe un Commodore 64 de acum 15 ani (64 este dimensiunea în kilobytes a memoriei!), nu pot să nu remarc cât de încruntat și războinic rămâne Luke Skywalker după terminarea mesajului de briefing. Bă, nene, da' ăsta nu era un Jedi d-ăla bun, plin de energie luminoasă, pozitivă, degajând calm, bunătate, grație, serenitate etc.? După mine, în briefing-urile din Jedi Academy, nenea Skywalker tocmai l-a umplut de sânge la vestiare pe colonelul Gene Hackman. Pe cât pariem că în următorul titlu al seriei Jedi-ul negativ va avea mustață și se va numi Haddam Sussein?

Depunere de flori

Mi s-a părut ciudat ca, jucând Jedi Academy, deci un titlu al zilelor noastre, să încerc din plin nostalgia Quake 2-ului – pe care cred că am să-l iau din nou la jucat. Măcar nu are atâtea lumini, luminițe, puncte, dungulițe, pătrățele, bastonașe, cerculețe, dreptunghiulețe, triunghiulețe desenate aiurea pe obiecte și pereți, doar-doar va rămâne jucătorul cu impresia că Jedi



Academy are o grafică complexă și de calitate. Plimbările nesfârșite prin coridoare, care ajung să fie constanta stresantă a seriei SW Jedi Knight, devin cu atât mai plicticoase cu cât producătorii s-au străduit mai tare să înzorzoneze un engine grafic bătrâior care, săracu', de atâtea tinichele agățate de coada lui, și-a dat duhul chiar pe monitorul meu, de-a trebuit să-i închid ochii cu rotița de la maus. Ceea ce tocmai ați citit este chiar discursul funerar prilejuit de înmormântarea publică, în paginile revistei noastre, a engine-ului grafic al seriei Jedi Knight. Pentru noi este mort, sau cel puțin așa am vrea, dar pentru producători... nu se știe... Ah, și e plin de lăzi în coridoare, când se va termina, Doamne al jucătorilor, tortura cu mormanele de lăzi? Infernul ortogonal, rectangular, al lăzilor peste lăzi, al cutiei paralelipipedice așezate deasupra altei cutii paralelipipedice, and so on...

Urechiere

Am de dat două bile celor care s-au ocupat de sunetul Jedi Academy. Bila albă revine autorului fondului muzical, pentru

respectarea tradiției și atmosferei Star Wars în ce privește orchestrația. Ba chiar, respectivul a dovedit subtilitate și umor în coloana sonoră a nivelului Hoth (de pe planeta înghețată, aia cu ton-ton-ii), unde a introdus imperceptibil o parte din tema "Jingle Bells"! Apoi, pasionaților genului le menționez că în linia muzicală a momentelor de încărcătură dramatică se poate cu ușurință discerne inspirarea copioasă din "Sărbătoarea primăverii" a lui Stravinsky.

Bila neagră o primesc cei care au creat engine-ul audio al jocului și care s-au ocupat de design-ul sonor al nivelelor, personajelor și evenimentelor. Singura modalitate de a beneficia de modelarea acustică a mediului (EAX) este de a avea un Creative Audigy. Altfel, cu EAX Advanced HD activat din opțiuni, sunetul este sec, lipsit de orice naturalețe. La aceasta adaug replicile tâmpe și impersonale, dar și vocile pe măsură, ce ajung uneori să te confuzeze în asemenea hal, că nu mai știi dacă a vorbit personajul tău sau vreun inamic. Mai ales că inamicii deschid gura imediat cum ai intrat în camera/nivelul lor, avertizându-te la modul cel mai naiv asupra direcției în care se află. Cât despre obstrucție și ocluzie, engine-ul sonor al Jedi Academy nu pare să fi auzit vreodată de acestea. Slab, foarte slab sunetul din Jedi Academy, inadmisibil pentru un joc al zilelor noastre.

Studiu în ciorbă

Poate că ar fi trebuit să mă gândesc mai de multă vreme la asta, dar Jedi Academy mi-a dat mură-n gură, apoi mi-a băgat și în traistă o idee simplă: cei care creează efectiv jocurile lucrează mână-n mână cu cei de la marketing. Ce vreau să spun cu asta? Mai mult decât banalitatea ce pare a fi la prima vedere. Am observat că în Jedi Academy găsim multe elemente ce puteau fi implementate fără nici un fel de probleme în Jedi Outcast.

Mă refer aici la folosirea a două săbii sau a sabiei duble, la înmulțirea tipurilor de forțe, la posibilitatea alegerii forțelor pe care vrei să le îmbunătățești, la diversificarea combo-urilor pentru atacuri, la posibilitatea de a-ți selecta rasa, sexul și îmbrăcămintea personajului principal etc. Parte din aceste lucruri sunt doar gadget-uri, parte sunt lucruri importante cu rol efectiv în gameplay, dar toate puteau fi gândite și implementate pentru Jedi Outcast. De ce nu au fost?

Părerea mea este că s-a făcut o ședință cu producătorii și cu băieții de la marketing, în care creatorii jocului au pus pe masă ideile disponibile pentru Jedi Outcast. Între acestea, cu siguranță existau și referiri la "folosirea a două săbii sau a sabiei duble, la înmulțirea tipurilor de forțe, la posibilitatea alegerii forțelor pe care vrei să le îmbunătățești, la diversificarea combo-urilor pentru atacuri, la posibilitatea de a-ți selecta rasa, sexul și îmbrăcămintea personajului principal etc."

Cei de la marketing, care au mirosit clar din anii '80 că Star Wars poate fi muls până în anul 3000, au zis că mai bine mai pun două găleți de apă în oala de ciorbă să ajungă pentru încă vreo trei sequel-uri. Așa că Jedi Outcast a fost lansat ca un joc drăguțel, cu idei pe ici, pe colo, cu un storyline decent și un gameplay mai mult decât satisfăcător. Oricum, senzația generală a fost de haleală proaspătă pentru jucătorul fomist după SW.


Pe undeva, pe la sfârșit

Jedi Academy, în schimb, pare o ciorbă a ciorbei, care beneficiază de toate ideile ținute în rezervă și neexploatate în Jedi Outcast, dar nu mai are nimic proaspăt. Practic, de Jedi Academy nu aveau nevoie decât buzunarele Lucas Arts. Și, pe bune, dacă toate noutățile din Jedi Academy și-ar fi făcut apariția în Jedi Outcast, nu ar fi fost acesta "din prima" o perlă a genului? Credeți-mă, aproape că nu-mi vine să-mi duc raționamentul mai departe și să mă gândesc: câte jocuri ar fi putut avea rotunjimea necesară pentru a rămâne în istoriile noastre de jucători, dar n-a fost să fie, căci ideile bune s-au împrăștiat intenționat în sequel-uri, dintre care unele nici nu au mai apărut?

■ Koniec & Marius Ghinea

Titlu	Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy
Gen	Action/FPS
Producător	Raven
Distribuitor	Lucas Arts/Activision
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.lucasarts.com/products/jediacademy



Grafică	**6/10**
Sunet	**6/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**7/10**
Storyline	**8/10**
Impresie	**9/10**

7.5



Chariots of War

Abandonul legiunii

Cei care au auzit în ultima vreme de Slitherine sunt probabil foarte pasionați de al lor Legion, care a votat „absent" la categoria TBS din momentul în care a fost lansat. Iată că acum, la mai bine de un an de la evenimente, Slitherine trage și, oarecum, ne trage în piept cu un nou joc de strategie pe ture combinată cu tactică „la asmuțit". Chariots of War îl împinge pe gamer înapoi cu 4000 de ani, în zona Orientului Apropiat și a Africii de Nord, unde își poate alege una dintre cele peste 50 de națiuni disponibile pentru a o duce la victoria deplină.

Puțini, dar insuficienți

Unul dintre elementele care m-au izbit „din prima" la vederea lui Chariots of War a fost simplitatea graficii. Și nu este vorba de simplitatea cerută de ergonomie, ci de cea impusă de economie. Economia de „resurse umane și materiale", dovedită de subțirimea interfeței jocului, prin transparența căreia se vede binișor scula de programare folosită de creatorii acestuia. Fonturile sunt bazale, luate ca atare din mediul de programare, ferestrele sunt extrem de simple, probabil variante infim modificate ale unor preset-uri, iar refresh-ul unora dintre acestea, care surprinde din când în când prin senzația de „clipire" a imaginii, trădează folosirea unor proceduri arhaice și nerafinate. Dar la ce să mă fi așteptat? În Credits apar numai vreo 8 oameni la producție, dintre care 4 sunt responsabili de documentarea istorică...


Atacuri barbare asupra edomiților


Chariots of War: un joc măcelar

Cultul Arborelui de Tehnologie

Multe sunt trupele, multe sunt provinciile, iar clădirile și resursele nu sunt puține nici ele. Și frumos, între toate acestea crește falnic Arborele de Tehnologie. Numa' că arborele știți


Scăpați de sub control

și voi cum este, tot timpul cu verdele-n sus. Adică de-a dreptul rigid. Asta mai ales când nu-l bat vânturile, să-l mai aplece, să-l mai chelească de frunze, poate chiar să-l smulgă din rădăcini.

Vreau să spun că în partea strategică a lui Chariots of War sunt minime elementele surpriză, evenimentele aleatorii, iar determinările complexe între diversele componente ce alcătuiesc întregul tablou strategic, nu doar cel al națiunii proprii, aproape că lipsesc. Și cel mai important semn în acest sens este dat de comerț. Acesta pare o înșiruire mecanică de clicuri din maus, păgubită de absența simulării dinamice a unor fenomene economice reale. Nu contează nici măcar ce poziție ai pe hartă când este vorba de resurse și prețuri, doar bonus-urile (statice) specifice propriei națiuni aducând o diferențiere.

Singurele surprize sunt date de constatarea numărului și felului trupelor inamice, odată cu bătaia luată pe un câmp de luptă. „Trial and error" pare să



fie singura modalitate de spionaj, și este rentabil să declanșezi o bătălie între cea mai slabă trupă a ta și efectivele provinciei inamice pentru a face, oarecum, scouting (recunoaștere și observație).

Până la urmă, simplitatea și lipsa de dinamică a legăturilor dintre elementele jocului fac ca numărul mare de trupe și provincii să devină plictisitor. Rutina dată de rigiditatea jocului și de axarea sa pe arborele tehnologic poate fi împrăștiată numai de surprizele ce pot apărea în harta tactică, pe câmpul de bătălie. Așa să fie, oare?

■ Marius Ghinea

Titlu	Chariots of War
Gen	TBS
Producător	Slitherine
Distribuitor	Strategy First
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	nu
ON-LINE	www.slitherine.co.uk



Grafică	4/10
Sunet	6/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	4/10

4.5

Lionheart: Legacy of The Crusader

Baldur's Gate, Fallout... Hmm... Lionheart?





Ce înseamnă povestea unui joc? Imaginația este oare suficientă pentru a crea celui care joacă impresia de calitate? O serie de jocuri cu un gameplay acceptabil au fost caracterizate drept bune, chiar dacă povestea era anostă. Pe de altă parte, un storyline foarte bun te poate ajuta să treci peste anumite probleme de gameplay sau grafică, însă nu peste toate. În concluzie, storyline-ul contează mai puțin decât gameplay-ul unui joc.

Disjuncția

Când se vorbește în general despre Black Isle, toată lumea se gândește, fără îndoială, la Baldur's Gate, Icewind Dale sau Fallout. Calitatea acestor jocuri este bine știută, așa că ne-am aștepta și de la Lionheart să se ridice la un nivel apropiat de mai vechile producții. Problema este însă că jocul are un alt producător, Reflexive Entertainment, a cărui experiență în materie de RPG-uri este oarecum redusă. Poate fi bine sau poate fi rău... lucru pe care vom încerca să îl lămurim. Vom începe cu storyline-ul, deoarece în Fallout sau Baldur's Gate acesta a fost unul de căpătâi. Acțiunea se petrece prin secolul XVI, într-o lume complet schimbată datorită unui eveniment cunoscut sub numele de Disjuncție. Un anumit sfătuitor de suflet al lui Richard a reușit să creeze o punte către o altă lume. Această punte a reușit să aducă pe Pământ monstruozități de coșmar, care imediat au și atentat la suveranitatea omului. Richard the Lionheart se afla în război cu Saladin. Însă Disjuncția a reușit să-i convingă pe creștini și saladini să-și unească forțele pentru a scăpa de pericolul proaspăt apărut. Cu mult noroc și vitejie, forțele întunericului au fost învinse, însă lumea a fost infectată definitiv cu sufletele celor morți și reînviați. Trist, ha?!

Bine, bine... dar...

După ce și mintea noastră a fost infectată cu povestea, de altfel promițătoare, e timpul să penetrăm mai adânc în sufletul jocului. Probabil LEVEL-ul sau Un Prieten v-a spus că este un RPG. Acest lucru va fi confirmat mai departe când vine rândul alegerii personajului. Sistemul de generare nu are nici o legătură cu AD&D, ci este special, în stilul Fallout. Skill-urile, specializările, frecțiile, destul de explicite de altfel, vă vor tenta cu plusuri în dreapta jos. E clar că personajul va fi un mixaj de calități și defecte cu un impact atât de mare asupra gameplay-ului, încât probabil că va trebui să generați vreo 10 până să obțineți unul mai de Doamne-ajută. Însă, presupunând că ești norocos astăzi, jocul începe. Vei fi



Nimic nu e mai frumos decât o luptă haotică



Să fugim!

catapultat în Noua Barcelonă, un oraș imens, necunoscut și periculos. Vei întâlni o serie de personaje celebre gen Leornado Da Vinci, Shakespeare sau Ghiță de la Sculărie. Va trebui să vă alăturați unor facțiuni, fie Cavalerilor Cruciați, fie Ordinului Saladin, fie Inchiziției locale (care cam face legea). Quest-uri peste quest-uri, hack-n-slash în toate părțile, chinuială, morți nenumărate... vai de capul tău. Totul se va desfășura până în momentul în care vei realiza că, spre deosebire de Locke de la LEVEL, pe tine nu te obligă nimeni să joci aiureala asta cu pretenții de RPG. Ca urmare, renunți și te apuci de altceva.

Belu și Leul

Oare de ce ai renunțat? Din cauza poveștii în nici un caz, pentru că asta te-a stimulat. Eventual, din cauza lui Locke care ți-a pus jocul într-o lumină atât de proastă încât... Și plus de asta, nu te poți pune cu părerea expertului, este? Personal, mă îndoiesc că motivul ar avea legătură cu prezentarea. Din contră, probabil din cauză că ești obligat să accepți o rezoluție de 800x600, cu o bară de meniuri cât jumate de ecran. Sau poate din cauză că ideea de atac de la distanță este inexistentă, animalele fiind pe capul tău în doi timpi și trei mișcări. Sau poate că din cauză că pur și simplu te plictisești să vezi același și același lucru prin toate dungeon-urile. Ca să te lămuresc, ai renunțat din cauză că acest joc are aproape fiecare aspect al gameplay-ului prost implementat. Cum au reușit această performanță e foarte greu de înțeles. Domnilor, dacă stau să mă gândesc, s-au făcut zeci de RPG-uri de-a lungul istoriei. Nu puteau și ei să ia exemplu de la alții? Eu trăiesc cu impresia că cei de la Reflexive consideră că tocmai au reinventat hack-n-slash-ul. Așa că trebuie aduși cu capul pe umeri și cu picioarele pe pământ. Mai exact cu capul pe pământ (copyright Lara).



Vreo câteva vrăji la dispoziție

Ar mai fi ceva...

În această clipă sunt atât de nervos, încât nu reușesc că văd părțile bune. Într-adevăr, grafic vorbind, există unele arii care sunt foarte frumos realizate. Muzica este plăcută urechii, monștrii au orăcăituri acceptabile, iar cursorul mausului arată mulțumitor. Din nefericire, AI-ul companionilor este cam prost implementat. Se pierd, stau și se uită atunci când tu urli îngrozit(ă) după ajutor și nici nu-ți spun dacă e rănit sau nu. De partea cealaltă, creaturile beznei sunt foarte agresive și, în general, mai puternice... chiar prea puternice... de fapt, aproape imbatabile. Ar fi ele mai apropiate de nivelul personajului tău dacă ți-ai face altul mai bun. Așa că ce-ar fi să iei jocul de la început... iară?

Dar până când?

Până aici. Vă vorbeam la început despre modul în care este influențată calitatea unui joc de storyline. În cazul de față, gameplay-ul este atât de prost, încât povestea nu mai are nici un fel de importanță. Este exact genul de joc pe care ai fi vrut să-l joci, ți-ar fi plăcut foarte mult dacă era bun. Așa că nu ai decât să mai aștepți până la Diablo 3, sau Baldur's Gate 3, sau oricare altul. Numai acesta nu!

■ Locke

Titlu	Lionheart: Legacy of the Crusader
Gen	RPG
Producător	Reflexive Ent.
Distribuitor	Black Isle
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHZ
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minim 8 MB
ON-LINE	lionheart.blackisle.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	7/10
Storyline	8/10
Impresie	6/10

6.5

Viață de erou



S-a născut în Benidorm, Spania. Mama, având doar 14 ani, s-a hotărât să-l facă marinar și la numai 2 luni i-a dăruit un frumos coșuleț de plexiglass, cu care i-a dat drumu' pe gârlă. La 3 ani a ajuns pe coasta Marii Britanii, unde a eșuat pe un banc de pești. Pe la 5 ani l-a găsit poliția. Nu le-a venit să creadă și i-au dat mai mult. Așa că pe la 18 ani a ieșit și s-a trezit că avea în el un spirit. Acest spirit l-a purtat prin discoteci, baruri, locuri ale plăcerii și alte hărți, până când a cedat. Într-un final, a murit de bătrânețe pe la 21 de ani. A fost atât de celebru, încât s-a făcut un joc despre el. Prietenii îi spuneau Lionheart (atât de mult putea să ducă!).

Tony Hawk's Pro Skater 4

Mai schimbă, mă, placa!

Iar a venit vremea să mă sar cu placa peste o grămadă de obstacole și să învăț să plâng doar în interiorul meu când îmi rup toate oasele. Cu toate că acest Tony Hawk's Pro Skater 4 este destinat oricui poate sta pe un scaun și ajunge la tastatură, mie mi s-ar părea normal să fie recomandat unei categorii de vârstă 18+. Păi, cum să îi recomanzi unui copil, care probabil se și imaginează pe un skate făcând tot felul de figuri artistice la bară, un joc de un asemenea calibru? Cum poți să îi prezinți ca în regulă un joc ce instigă la sărit de pe un bloc pe altul doar cu o bucată de scândură sub picioare? Jocul ăsta este ca și emisiunea Jackass de pe MTV. O grămadă de nebuni fac pe proștii pentru o grămadă de bani, dar măcar au decența de a da un disclaimer, care este de altfel și un sfat foarte bun, în care roagă lumea să nu încerce așa ceva acasă, pentru că ar fi cea mai mare tâmpenie posibilă. Așa ar trebui să fie și cu Tony Hawk's Pro Skater 4. Să scrie, domne', pe cutie: "Băi, tâmpiților, stați liniștiți pe fundurile voastre, că ce vedeți voi aici sunt SF-uri. Sunt trucaje făcute pe calculator și nimeni întreg la cap nu se înfige la așa ceva pe stradă!". M-ar fi scăpat de o grămadă de neplăceri și nu ar fi trebuit să zac o săptămână în pat pentru că mi-am frânt spatele.

După ani și ani

După ani și ani, acest Tony Hawk, skater-ul și nu jocul, mai este încă în topul celor mai buni skater-i din lume. La treizeci și ceva de ani, cu un copil destul de mărișor și o nevastă cam urâtă, Tony este încă atât de bun, încât seria de jocuri simulatoare de skate ce îi poartă numele încă îi poartă numele. Alături de Tony, mai sunt și alte nume importante ale momentului din lumea plăcii pe patru roți, dar despre aceștia vom vorbi mai încolo.

Nici în THPS 4 nu se poate vorbi despre o poveste, dar parcă totuși ceea ce se întâmplă a mai căpătat un pic de consistență. Nu mai sunt acele obiective date de la bun început, pe care trebuia să le faci în decursul a două minute din THPS 2. Nu mai sunt nici acele insipide obiective, pe care cele câteva personaje de pe stradă ni le dădeau în primire. Acum, toate acestea s-au schimbat. Nu mai avem acele două minute la dispoziție pentru a alege un obiectiv și a încerca să îl ducem la bun sfârșit. Poți să înveți toate locurile din hartă, într-un timp nelimitat, și doar apoi te poți apuca de ceea ce trebuie să faci. Doar după ce vei alege unul dintre obiective, timpul va începe să fie o problemă. Nu va mai fi nici măcar acel timp standard de două minute. Foarte probabil este că vei avea foarte puțin timp la dispoziție pentru ceea ce va trebui să faci. Un exemplu: în trei secunde va trebui să dai de mâncare unor hipopotami. Evident că până să ajungi la primul bostan, din patru, timpul a cam expirat. Dar există perioada de grație destinată combo-urilor. Dacă timpul a expirat, dar te afli în mijlocul unui combo, nu contează. Așa că hipopotamii vor rămâne nemâncați



dacă nu vei fi în stare să susții un combo pe distanța dintre dovleci.

Majoritatea obiectivelor au la bază combo-urile. Și, bineînțeles, aceste obiective sunt cel mai greu de dus la capăt. Așa că, sfat prietenesc, nu vă înfigeți să vă băgați toate punctele câștigate cu greu doar la înălțimea săriturilor, la viteza de rotire în aer și la viteza de deplasare pe șosea. Mai încercați să băgați puncte și în echilibrul pe bare, la echilibrul în executarea manualelor și a altor elemente de finețe.

Pentru cei care nu sunt familiarizați cu jocul și mai ales cu sistemul de "creștere în nivel", trebuie să vă explic următoarele lucruri. După atingerea fiecărui obiectiv, veți primi un punct de "experiență" care va putea fi băgat la una dintre abilitățile tale. Acestea sunt: viteza de deplasare pe sol, viteza de rotire în aer, anvergura săriturilor de pe loc, anvergura săriturilor la ieșirea dintr-un half-pipe, echilibrul mersului pe bară, echilibrul elementelor efectuate manual, viteza de rotire a skate-ului, echilibrul în balans pe marginea unei



A damzel in distress



Eu și Gasparov la o partidă de cricket



Un luptător trecut prin n

margini și performanțele obținute când se inversează poziția pe skate (schimbarea poziției picioarelor pe placă). Fiecare dintre aceste abilități este la fel de importantă pentru personajul ales. Cu toate că unele sună puțin important, vă spun că nu trebuie neglijată nici una dintre ele.

Un sfat și pentru cei care au jucat și părțile anterioare ale seriei. Știu că nu prea era necesară dezvoltarea skill-ului de manual, pentru că nu prea era nevoie de el, dar acum s-a schimbat tărășenia. Unul dintre cele mai interesante lucruri pe care le-am avut de făcut a fost realizarea unor trick-uri pe loc, care toate plecau din manual. Și cum pentru mine, care nu am băgat deloc în seamă acel skill, a fost un adevărat chin ducerea lui la bun sfârșit, vă spun că TREBUIE să mai băgați din când în când ceva puncte și în el.

Mai multe despre misiuni și despre hărți nu vă voi spune, vă voi lăsa pe voi să le descoperiți. Vă mai dau totuși niște indicii pentru a vă trezi interesul. Vor exista obiective care implică salvarea unui elefant, cursa cu un echipaj de poliție pe motocicletă, ajutarea unui prizonier să evadeze din Alcatraz, o partidă de tenis și una de baseball cu o stafie, impresionarea unor boschetari cu performanțele tale pe placă și multe alte asemenea chestii foarte stupide, foarte interesante și foarte antrenante.

Noi plăci, vechi engine

Cei de la Neversoft au folosit același engine grafic ca și în THPS 2. Dar atât de modificat este, încât nici nu îți dai seama. Jocul arată foarte bine. Personajele sunt realizate excelent și dacă ești familiarizat cu nume importante ale campionatelor de skate boarding, îi vei putea recunoaște pe cei care îți vor da de muncă fără probleme. Motion capture-ul este la putere. Toate mișcările pe care le fac jucătorii sunt exact ca în realitate, inclusiv căderile foarte spectaculoase sunt inspirate de accidentele ce au avut loc la diferite competiții sau au fost prinse pe peliculă din greșeală. Tot jocul este făcut la mare artă. Mai are totuși destule bug-uri de ordin grafic, lucru care îl face să nu aibă un engine perfect, ci doar unul foarte bun. De nenumărate ori vei trece prin pereți, mai ales dacă vei cădea, de foarte multe ori ești cu jumătate de placă în aer și unele balustrade vor fi făcute doar din macaroane, deoarece vei trece prin ele ca măgarul prin ceață.

Sunetul este după cum ne-am obișnuit. Mult rock, multă muzică bună, multe formații la modă și multe vechi. System of A Down cântă alături de AC/DC. Ce vreți mai mult? Sunetul este singurul care nu a făcut nici un fel de problemă, singurul care e mers impecabil și singurul care va lua notă maximă.



La un pahar de vorbă cu un amic

După demo

După ce am jucat demo-ul de THPS 4, care m-a speriat prin resursele pe care le mânca și prin modul în care se mișca pe un calculator de ultimă generație, jocul în stadiul său finit mi-a produs o impresie foarte bună. Este un joc bun per total, care se cere a fi jucat de cât mai multă lume, iar fanii seriei nu vor fi dezamăgiți.

■ Koniec

Titlu	Tony Hawk's Pro Skater 4
Gen	Simulator sportiv
Producător	Neversoft
Distribuitor	Activision
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.thps4.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8.2


rin m...e



Ce vă spuneam în articol despre trick-urile ce se fac stând pe loc?



Astăzi învățăm să stăm în mâini

Aventura la ea acasă - II

Tocmai am revenit din concediu. Trebuie să vă mărturisesc că nu mai suportam. În fiecare zi eram pus în fața unor quest-uri de un nivel ridicat: la ce terasă se servește berea mai rece, după care dintre bunătățile care se îndreptau spre plajă să mă iau, care dintre ele face topless sau, poate dacă dă norocul peste mine, face mult mai mult de atât, prin ce zonă s-au dus cele pe care le-am cunoscut ieri și unde s-o fi așezat arătarea aia pe care nu vreau să o mai văd că-mi strică tot concediul cu cărnile ei lăsate etc. Trebuie să recunoașteți că mă aflam într-o situație de-a dreptul disperată. Începusem să slăbesc, să nu mai am poftă de mâncare, să-mi iasă fire albe în cap, să-mi tremure mâinile etc. Dacă mai rămâneam un pic, cred că nu mai aveam suflu să ajung acasă.

Bine că am ajuns însă și, mai mult, m-am hotărât să pun mâna pe ceva care să-mi redea încrederea în intelectul meu, să mă facă să-mi dau seama că până la urmă nu toate problemele sunt atât de dificile și ilogice precum situațiile din concediu și că, în cele din urmă, sunt destul de capabil să salvez și lumea de la dezastru. Nimic nu s-a dovedit mai bun decât Broken Sword 2 - The Smoking Mirror.

Când doar 1 nu-i destul

Broken Sword 2 - The Smoking Mirror a fost lansat în 1997, la un an după apariția primului joc al seriei. Dat fiind timpul destul de scurt dintre lansări, nu vă așteptați ca diferențele dintre cele două jocuri să fie fenomenale. În mare parte, Broken Sword 2 este continuarea firească, normală a aventurilor din prima parte. Nici nu aveți timp să terminați bine aventurile din Broken Sword 1, că iată, la o lună de zile vă vor aștepta alte și alte evenimente, care de care mai provocatoare pentru intelect. George și Nico sunt iarăși puși la grea încercare, deoarece situațiile cărora vor trebui să le facă față devin mai complexe și mai riscante, dar deopotrivă de interesante.

Succesul imens de care s-a bucurat prima parte a viitoarei trilogii (Broken Sword 3 încă nu a fost lansat) nu s-a oprit acolo. Partea a doua a fost la fel de bine primită, atât de critici, cât și de gameri, jocurile aducând sume de luat în considerare în visteria lui Revolution.

Nu este numai 2

Jocul din această lună nu este însă un simplu add-on sau expansion pack, cum ne-au învățat producătorii în ultima vreme. Pe vremuri, adică acum câțiva ani, exista parcă un respect mai mare în fața clientului, iar firmele nu făceau bani doar pe o hartă nouă, împachetată într-o cutie nouă și cu același preț pe care l-a avut și jocul original. Pe atunci parcă exista o mai mare disciplină sau o civilizație a creatorilor de jocuri, care a fost înlocuită de mirajul profiturilor imediate cu costuri minime.

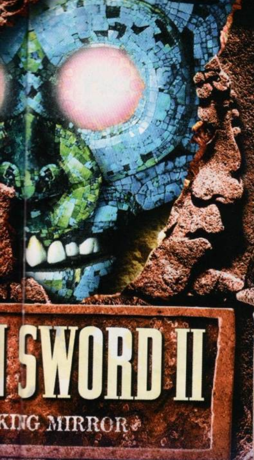
Broken Sword 2 este un joc diferit de primul. Are un engine nou, o poveste care, deși o continuă pe prima din punctul de vedere al personajelor principale (George și Nico) și al altora secundare care nu puteau pur și simplu să dispară din viața eroilor noștri, aduce ceva în plus, jucătorul atașându-se parcă și mai mult de personaje. În plus, jocul are o grafică superioară (nu se ridică la nivelul cerințelor actuale, dar nu cred că putem reproșa ceva graficii extrem de drăguțe și cu o tentă de umor ce reiese din detaliile anatomice bine definite și din animațiile excelente),



Tu, eu și un cărucior! Mmmmm...



Pa, LEVEL. Am plecat pe vas!



conducători de prin jocuri, dar sunt și deosebit de naturali în același timp) și obiceiuri care capătă un farmec aparte din perspectiva modernă ce li se oferă (băștinași din junglă care se distrează filmând seriale pentru televiziuni sau documentare pentru Discovery).

Puzzle-urile sunt naturale. Rezolvările lor sunt logice, chiar dacă uneori îți par un pic cam ilare. Astfel, care vi se pare cea mai bună metodă de a călca un guler în junglă? Ei, nu prea vă vine în minte nici o soluție, nu? Nici o problemă. Veți afla în joc. Tot acolo veți afla cum poate să păcătuiască un preot și să-și facă rost de aproape 10 urmași într-o singură noapte. De asemenea, dialogurile sunt de-a dreptul haioase în anumite porțiuni.

În plus, în Broken Sword 2, și Nico devine un personaj cu care vom putea juca. Sunt porțiuni în dezvoltarea poveștii în care vom avea de rezolvat o serie de quest-uri cu femeia care, dacă ar trebui să luăm în considerare vârsta ei, se prezintă destul de bine pentru acele vremuri.

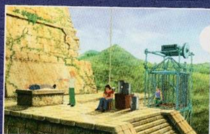
dialoguri mai complexe și mai realiste, cu voci bine puse la punct.

Conflictul principal se axează pe ceva relicve din vremuri apuse, care pot duce la un pericol fenomenal pentru întreaga omenire, dar nu este decât un pretext pentru a rezolva puzzle-uri extrem de interesante în fiecare locație, de a ne plimba prin locuri care de care mai exotice (locațiile s-au înmulțit într-o progresie geometrică față de prima parte), pentru a descoperi personaje interesante în fiecare dintre acestea (mama dictatoare și fiul ei, generalul, sunt unii dintre cei mai idioți

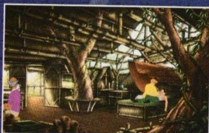
Cam atât...

Cred că nu are rost să vă spun mai multe despre joc. Nu vreau să vă stric plăcerea de a încerca voi minunăția pe care o oferă LEVEL în această lună. Dacă îi acordați o șansă, jocul vă va acapara cu siguranță. Mai mult, nu prea cred că există sistem în casa vreunuia dintre cititorii LEVEL pe care jocul să nu meargă. Așa că have fun și dați-i bătaie, lumea așteaptă să o salvați.

■ **Sebah**


Copii, masa e gata!


Tataie, da' o țigară ai?


Scumpa mea, deschide gura mare!

Titlu	Broken Sword II - The Smoking Mirror
Gen	Adventure
Producător	Revolution Games
Distribuitor	Virgin Interactive
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHZ
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.revolution.co.uk

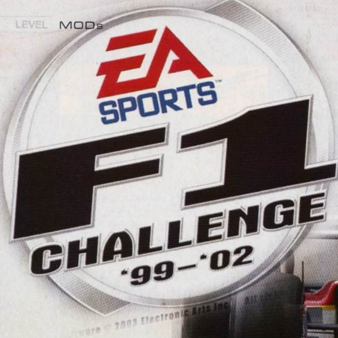



A dreaqu cocârț! Mă făcu și de data asta!

Colecția continuă! Turok 2: Seeds of Evil



Un FPS în care nu dinozaurii fac legea!



2003 Indy Winston Season for F1 Challenge '99-'02



În numărul trecut, vorbeam despre cel mai bun simulator de Formula 1 care mi-a trecut prin mână. De atunci și până acum, F1 Challenge '99-'02 mi-a intrat atât de mult pe sub piele, încât nu mă mai pot abține să nu adorm cu burta pe volan după 10-12 ore de joc. Deși am fost atras întotdeauna de simulatoarele de Formula 1, niciodată nu am fost foarte pasionat de ceea ce se întâmpla în lumea reală. Singurul lucru despre care mai știam câte ceva a fost cel legat de modul în care se comportă acești bolizi în realitate. Ei bine, acum m-am documentat în legătură cu tot ce înseamnă F1 și am simțit nevoia să trec mai departe, mai exact la Indy Car.

Vitezomani! E pentru voi!

Indy Winston

Niște indivizi de dincolo, mai exact Xtreme Racing League, s-au pus pe treabă și cu ajutorul unor alți entuziaști din Italia (Driving Italia Development Team) au hotărât să creeze un MOD. Se pare că F1 Challenge a prezentat toate calitățile necesare pentru a i se adăuga varianta americană a Formulei 1. Evident, este vorba despre Indy Car, adică simplu și extrem de spectaculos. Poate nouă nu ni se pare ieșit din comun să te învârți pe un oval, cu ambele picioare apăsând accelerația mașinii, până când ai făcut 200 de ture. Nici măcar piloților americani de Indy nu li se pare ceva minunat. Însă americanul este atras de viteză, mașini, femei, dar, în primul rând, de fantasticele accidente la viteze de 350-400 KM/h. Indy Winston Series conține nu mai puțin de 20 de trasee, toate având o formă relativ ovală, variind doar ca lungime și caracteristici ale celor 2-3 curbe. Șoferii pentru sezonul 2003 sunt în număr de 31 și fac parte din 16 echipe. Dacă doriți să vedeți ceva clasamente, performanțe, mașini sau echipe, site-ul www.indyracing.com vă stă la dispoziție cu toate informațiile necesare, legate de Indy Car Series și de Infinity Pro Series.


360 km/h

Despre CUM?

Până acum v-am obișnuit să vă spun cum să faceți nu-știu-ce, însă de data acesta o să sar această etapă. Dacă vreți să faceți un Dacia Series sau ceva de genul, va trebui să-i contactați direct pe cei care au făcut acest MOD, pentru informații tehnice (www.game-connect.com/xrlow/). Nu știu sincer cât e de dificil, cert este că MOD-ul de față pare a fi într-adevăr ceva deosebit. Pornind de la modelele mașinilor care respectă până și lista cu sponsorii oficiali și terminând cu interfața modificată a jocului, se pare că cei de la XRL au fost foarte hotărâți să

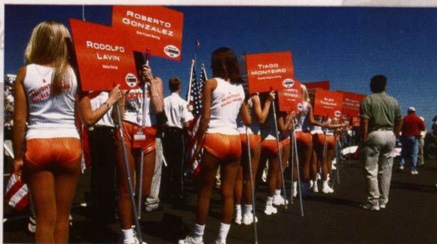


Aspectul tipic oval


Băi, Tide, cât ai ceasul?


Traseele sunt uneori destul de scurte

creeze ceva special. De menționat este faptul că, fără un mic tweak, nu veți putea folosi traseele de Indy Car în circuitul FIA de Formula 1, așa cum nu veți putea conduce mașinile de Indy pe traseele de Formula 1. Este foarte simplu să le activați "încrucișat". În directorul cu traseul respectiv, căutați un fișier cu extensia .gdb. Îl editați frumos și la



"Filter Properties" adăugați pe lângă sezonul deja existent, pe cel dorit (1999, 2000, 2001, 2002, 2K3_INDY_WINSTON). Salvați și gata. Traseul va apărea în listă pe sezonul respectiv.

Conținut și performanțe

Deși modelele mașinilor sunt identice cu cele din realitate, motoarele sunt tot cele de Formula 1, duse artificial din setup-ul mecanic până la maxima viteză pe care o pot atinge. Totuși, se respectă unele caracteristici, ca de exemplu faptul că nu au decât 6 trepte de viteză, spre deosebire de 7 la mașinile de F1. Apoi, am observat că tipul de cauciucuri este blocat, neexitând cele intermediare și soft. Viteza maximă pe care am putut-o atinge a fost de 366 km/h, deși în realitate se pot atinge 400 km/h.

Traseele se comportă un pic ciudat, în sensul că peretele pare a fi dat cu o substanță cu indice de frecare foarte mic. La viteze foarte mari, frecarea de acest perete al mașinii nu influențează în mod deosebit viteza sau echilibrul rulării. În materie de AI, deocamdată producătorii nu au reușit să rezolve anumite probleme de comportament. Ceilalți șoferi au tendința de a rula la pit-uri exact pe locurile unde se parchează, ceea ce duce la busculade imense. Mai departe, nu înțeleg de ce au tendința să intre atât de des în aceleași pit-uri unde se blochează iremediabil. Practic, într-o cursă, din cei 21 de șoferi plecați, abia au terminat 7, unii chiar la 2-3 ture în urmă față de mine, restul fiind blocați. Din punct de vedere grafic, lucrurile sunt cam aceleași ca și în jocul original, animațiile la pit-uri fiind ușor modificate sau absente. Oricum, ni se promite că problema AI-ului va fi rezolvată în curând printr-un mic patch.

Senzații tari

Deși întotdeauna am privit cu reticență acest tip de curse, am rămas surprins când am observat că mă pot roti la nesfârșit, ore în șir, doar pentru a câștiga 2-3 miimi de secundă pe fiecare tură. Cu alte cuvinte, viteza îți intră-n sânge și nu e chiar atât de ușor pe cât pare. Unele trasee sunt chiar dificile din cauza faptului că sunt foarte scurte și foarte "abrupte". Atunci când AI-ul funcționează, devine destul de greu să câștigi o cursă, chiar dacă tu conduci perfect. De fapt, problema cea mai mare a acestui MOD constă în faptul că nu poate fi jucat în condiții bune fără volan. Motivul este foarte simplu: din taste nu poți ține roțile într-un unghi constant pe curbele lungi, ci trebuie să ajustezi permanent direcția de rulare. Însă această problemă o au toate simulatoarele de mașini, doar că nu se simte atât de tare. Cert este că Indy Winston Series produce senzații tari.

■ **Locke**

Producători X.R.L. în colaborare cu D.I.D.T

Calitate 5/5





Socom: U.S. Navy Seals

Focile americane ne învață cum să tragem mai bine


Trag în nișe ziduri, rețineți...


Tiii, ce frumoși și tactici arătați!

Știți că în Turcia serviciul militar obligatoriu durează 18 luni? Sau că în India oamenii se bat să intre în armată? Nu? Nici eu, până acum câteva zile. Revenind cu picioarele pe sol românesc, țin să vă aduc aminte că la noi, armata, arcanu' și valiza de lemn au devenit coșmaruri naționale. În schimb, jocuri precum Counter-Strike, Rainbow Six și altele asemenea au devenit extrem de populare, semn că românu' vrea să tragă cu AK-ul, trebuie numai să știi cum să-l ademenești.

Ei, acum vom discuta însă despre o nișă destul de puțin populată și populară pe piața jocurilor din România, și anume jocurile pe console. Mai exact, pe PS2. Și, dacă e să fim ȘI mai exacți, FPS-uri tactice pentru PS2. Pe scurt, SOCOM: U.S. Navy Seals, un FPS (sau 3rd person, după cum vrei tu) numai bun pentru cei care știu cum să țintească cu negriceala aia de controller de PS2.

Navy Seals a fost produs cu ajutorul forțelor speciale americane care și-au împrumutat și numele pentru titlul jocului. Este, în mare, un shooter tactic, asemănător cu Raven Shield, cu o grafică mai mult decât acceptabilă și un gameplay limitat doar de controlul specific oricărui joc pe console. Noutatea vine din faptul că este orientat în principal asupra jocului online, el venind și cu o pereche de căști+microfon, prin care poți comunica online cu alți jucători. Singura problemă este aceea că ai nevoie de un adaptor de rețea pentru PS2 care nu prea se găsește pe la noi.

Așadar, în cazul în care vă descurcați bine cu controller-ul de PS2 în FPS-uri, SOCOM este un joc pe care vi-l recomand. Dacă aveți și o placă de rețea pe PS2-ul vostru, atunci e și mai bine.

■ Mitza

Titlu	SOCOM: U.S. Navy Seals
Producător	Zipper Interactive
Distribuitor	Sony
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

MotoGP 3

În urmă cu foarte puțin timp vă prezentam în paginile revistei un simulator de Moto Grand Prix care spărgea cam orice standarde de calitate. Era vorba despre MotoGP2, pentru PC. Spuneam la vremea respectivă că jocul are unul dintre cele mai performante engine-uri grafice din câte există, nu neapărat datorită calității impecabile, cât datorită faptului că nu avea pretenții mari de sistem. Ei bine, MotoGP3 (parte dintr-o altă serie decât MotoGP-urile de pe PC) s-a prezentat mult diferit. Deși știm cu toții că un PS2 nu se poate totuși compara ca performanțe cu un PC, totuși am văzut ce fel de jocuri se pot face pentru această consolă (vezi Gran Turismo 3). De aceea îmi permit să spun că MotoGP3 face parte dintre acele jocuri de consolă care nu oferă prea multe. Grafica este ștearsă, fără personalitate, fără strălucirea pe care o are jocul de pe PC. Aș putea merge chiar mai departe și spune că modelele motoarelor sunt de-a dreptul jenante. Jocul oferă un set foarte bogat de opțiuni specifice Arcade, care o include și pe cea de „Realism". Problema este că acest „Realism" este în completă discordanță cu ceea ce ar fi trebuit să fie. În concluzie, această opțiune devine inutilă. Pe de altă parte, modul obișnuit Arcade nu pune probleme nimănui, fiind aproape idiot de ușor de câștigat o cursă chiar și pe Hard. Părerea mea este că acest MotoGP3 de la Namco reprezintă un model pentru ceea ce nu ar trebui să se facă, mai ales pentru console. Pe de altă parte, acest joc ar putea fi recomandat celor care au vârste sub 12 ani și acum au primit prima lor consolă PS2. Dar să nu vă speriați dacă o să arunce cu carcasa DVD-ului după voi prin casă după vreo 2 ore de joc, deoarece au câștigat tot ceea ce se putea câștiga.

■ Locke



Cele trei poligoane ce alcătuiesc interiorul motorului


Manga nu va lipsi niciodată

Titlu	MotoGP 3
Producător	Namco
Distribuitor	Sony Computer Ent.
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Eye Toy: Play

I toy? Ai toy? Aaaa... Eye Toy!

Ca să vezi, o făcură și pe asta! De acum înainte, posesorii de PS2-uri se vor putea lăuda că se joacă pe televizor, efectiv, dom'le! Pornirile narcisiste vor fi satisfăcute prin intermediul acestei noi găselnițe. Frezele vor putea fi aranjate mai cu succes, iar oglinziile vor dispărea pentru totdeauna din viața noastră. Stați că mă avânt prea tare în subiect și îi bag în ceață pe cei care nu știu despre ce e vorba. Așadar...

Ăla-s eu bă, eu!

Ideea de a controla jocurile prin alte metode decât prin tradiționala tastatură, bătrânul maus și deja învechitul controller de consolă nu este nouă. Numai Dumnezeu și câțiva aleși (mai ales cei din laboratorul hardware) au avut ocazia să vadă toate nebuniile și excesele proiectate a ne îndulci viața. Din păcate, majoritatea controller-elor "alternative" erau cel puțin prost gândite și deloc utilizabile, așa că ne-am întors spășiți în cele din urmă la mausii, tastaturile și joystick-urile noastre.

Mini-camerele, web-cam-urile și alte asemenea dispozitive de făcut video-chat cu ele au apărut de ceva timp pe PC. Ideea de a controla un joc de la distanță, cu ajutorul unor senzori care să înregistreze mișcările corpului, sunt sigur că a răsărit în mintea unui geniu de pe acolo. Din păcate, nimic concret (sau care să prindă la public) nu s-a impus în domeniul jocurilor.

Bun, acum intră în scenă Sony. Care, la o adică, dacă vrea, poate. Și dacă tot s-a scos pe PS2 tot ce se putea scoate în materie de jocuri, de ce să nu schimbăm ceva? Hai să fim cool, dar și pentru întreaga familie și, mai ales, să introducem un concept care, dacă merge, o să fie prea original pentru a putea fi ignorat. Și uite așa a apărut Eye Toy-ul. O cameră cu ceva senzori pe ea și niște jocuri care să scoată în evidență avantajele noii tehnologii... Nu îți mai trebuie decât PS2-ul și televizorul.

Eye-Toy-ul a sosit în redacție tras în țiplă și într-o cutie colorată și plină de mesaje propagandistice pe care nu le-am putut ignora. "Get up and PLAY!", zicea cutia. "'Trăiți!", am confirmat eu și mi-am îndreptat șalele ruginite de atâta Counter-Strike. Au fugit toți din fața televizorului, speriați de perspectiva a 15 minute de faimă, în care toată lumea ar fi făcut mișto de individul care se agită degeaba în fața unui televizor. Am instalat camera, m-am prins din două mișcări cum se lucrează cu EyeToy-ul (chiar foarte simplu de folosit și de învățat) și, evident, am fost privit curios de restul redacției, în timp ce mi-am agitat membrele un sfert de oră în fața unui televizor, care mă privea și el impasibil. Am șters geamuri, am învârtit farfurii, m-am bătut cu ninja, mi-am aruncat mâinile în stânga și-n dreapta, am plusat curajos cu niște mișcări de picioare și după 15 minute m-am declarat ostenit, dar satisfăcut și ușor amuzat.

Cele 12 jocuri cu care vine EyeToy-ul nu sunt geniale, nici extrem de acaparante, dar prezintă potențialul acestui nou gen de controller. În plus, de unul singur nici nu e prea haios, dar îmi imaginez ce se întâmplă când strângi câțiva prieteni în jurul tău, deschizi câteva sticle de bere și o cola și încerci să bați recorduri la spălat geamuri.

Ai, ai, ai...

Impresia pe care mi-a lăsat-o noua găselniță a celor de la Sony este că acest gen de controller-e au mare potențial dacă sunt folosite cum trebuie în jocuri.





Bunicii cu Parkinson au un mare avantaj aici

Cele 12 exemple pe care le puteți testa deocamdată sunt destul de puerile și nu cred că folosesc la maximum potențialul acestei noutăți. Sper așadar că Sony, dacă tot și-a făcut o campanie publicitară enormă cu această ocazie, va avea suficient curaj încât să folosească noua tehnologie și la altceva decât la plesnit ninja cu degetul arătător.

■ Mitza

Titlu	EyeToy: Play
Producător	Sony
Distribuitor	Sony
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Pe ăsta îl tundem chel, îl îngrășăm un pic și îi spunem Stelea



Câmpul (virtual) de luptă și-a schimbat înfățișarea

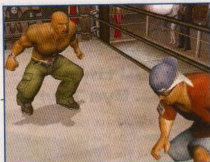


Al 'reaku robot, mi-a furat proteza!

PlayStation.2



Def Jam Vendetta







De când nu ați mai luat parte la o bătaie? Da bătaie, nu glumă. Din aceea în care toate regulile sunt încălcate, în care poți să rupi mâini și picioare, să frângi gâturi și coloane, să spargi fețe și dinți. Ei, parcă de multișor, nu? Dacă vă e dor de așa ceva, atunci puneți mâna pe un Game Cube și pe micul CD cu Def Jam Vendetta. Jocul vă invită să participați la luptele hardcore ce se desfășoară undeva în underground. Aici îi veți întâlni pe maeștrii „sportului" și pe mai mult sau mai puțin cunoscuții cântăreți de hip-hop care sunt de acord să participe la așa ceva. Printre numele mari ale scenei se numără și DMX, Ludacris, Method Man, Redman, NORE, Scarface, Ghostface Killah, Capone, Keith Murray și WC.

Jocul are câteva atribute care ne-au cucerit pe toți de aici, din redacție: mișcări superbe, al căror număr se ridică, după producători, la rotunda sumă de 1500, tehnici de luptă diverse și parametri de care va trebui să ținem cont în timpul luptelor (viața terminată nu înseamnă că am murit, ci că suntem pasibili oricând de un knock-out, o bară de adrenalină care, la maximul ei, ne oferă ocazia de a executa lovituri decisive). La acestea se adaugă tot felul de jucători de „dezlegat" prin câștigarea turneelor, poze cu tot felul de frumuseți de descoperit, un mod carieră în care ne vom plimba prin vreo 10 cluburi de lupte underground și în care vom câștiga faimă, bani și femei frumoase, ultima muzică de la Def Jam Records etc. Există 3 tipuri de moduri de joc: battle, story și survival, dar cea mai captivantă dintre toate este lupta în 4 jucători, pe aceeași arenă, în care dai și primești fără să știi măcar de unde.

Este un joc pe care nu trebuie să-l pierdeți.

Titlu	Def Jam Vendetta
Producător	AKI Corp.
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

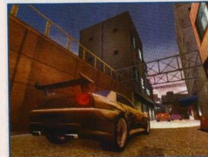
Consolă GC oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97



Midnight Club II







Dacă cu puțin timp în urmă Koniec făcea onorurile și vă prezenta Midnight Club II pentru PC, iată că îmi revine mie sarcina să vă prezint varianta pentru Xbox. Pentru cei care nu știu despre ce vorbesc, am să le reamintesc că Midnight Club II este un joc de curse. Nu orice fel de curse însă, ci curse ilegale, de stradă, cu mașini foarte puternice și cu motociclete pe care mi le-aș dori și eu la mine în fața blocului... măcar una. Mai mult, cursele ilegale nu se desfășoară prin Cucuieții din Deal sau prin văgăunile Moeciului, ci în mijlocul aglomerației din LA, Paris sau Tokio. Nu există reguli, iar stâlpii de luminat, mașinile șoferilor care conduc după regulament și pietonii care n-au ce face decât să se plimbe noaptea pe străzi sunt victime sigure. Este drept că și poliția se află pe urmele noastre, existând misiuni în care nu va trebui să facem altceva decât să scăpăm de ei și, credeți-mă pe cuvânt, sunt niște șoferi destul de buni.

Jocul, deși un arcade, are nerv, la fel ca cel de pe PC, datorită vitezei mari pe care o ating vehiculele echipate cu tot ce vă imaginați în materie de tuning, muzică supărată și concurenți destul de bătăuși pentru a vă pune bețe în roate. Varianta pentru Xbox aduce unele caracteristici specifice consolei, cum ar fi grafica excelentă (nu am primit încă varianta pentru PS2 pentru a compara posibilitățile celor 2 console), suport pentru wide screen, multiplayer pentru 4 jucători în modul split screen, sunet 5.1 Dolby Digital, posibilitatea de a concura online și de a ne compara rezultatele cu ale altor jucători.

■ Sebah

Titlu	Midnight Club II
Producător	Angel Studios
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★

Consolă XBox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Mortal Kombat Deadly Alliance

În viața fiecărui om vine o vreme când sufletul i se umple de bunătate și vrea să dea. Unii mai mult, alții mai puțin, eh ... după puterile fiecăruia. Pentru această perioadă din viața noastră a fost creată seria Mortal Kombat, găzduită de aproape toate consolele existente. Din păcate, istoria Mortal Kombat-ului pentru GameBoy este una destul de tristă, versiunile existente pentru acest tip de consolă fiind ori prea dificile de jucat, ori niște mari fâsuri (vezi Mortal Kombat Advance, fie iertat că trăiește). Din fericire, Midway a învățat din greșeli și astfel ne-am trezit cu cel mai bun joc „de bătaie" de pe GBA.

Trebuie menționat faptul că tot circul se întâmplă într-un decor 3D destul de interesant (să nu uităm totuși că este vorba despre versiunea de GBA), jocul aducând destul de mult cu Mortal Kombat 4, cu singura diferență că personajele sunt sprite-uri.

Cât despre storyline, acesta este practic inexistent. Teoretic însă ... Shang Tsung și Quan Chi (pentru cei care nu cunosc, doi pezevenghi cu iluzia grandorii) s-au înhăitat pentru a-l înfrânge pe Raiden, un tip rece și calculat, care întâmplător apăra Pământul de indivizi de teapa lui Shao Khan. De partea cealaltă se află o duzină de ... să le zicem oameni, hotărâți să pună mâna pe cei doi nelegiuiți din vârful piramidei.







Ca o noutate, fiecare personaj este livrat cu două stiluri de luptă, fiecare stil beneficiind de alte „ț" metode de a-ți face oponentul să sufere (a se citi „mișcări", „scheme" etc.).

Că tot veni vorba de personaje, o să aveți niște mici surprize, dintre care apariția perechii lui Sub Zero cred că va fi cea mai plăcută. Au fost introduse câteva personaje noi, au reapărut altele vechi și se pare că Jax e mai alb (sau poate ochii m-au înșelat). Tipic pentru orice joc din seria Mortal Kombat, nu aveți acces la toate personajele de la început.

Ca o concluzie, deși nu mă prea dau în vânt după acest gen de jocuri, sunt momente când învinețirea unor pixeli te relaxează. MK Deadly Alliance m-a surprins tocmai într-un asemenea moment. Și a fost mulțumitor de relaxant.

■ cioLAN

Producător	Midway
Distribuitor	Midway
Calitate	■■■■■

Câştigătorii lunii august

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Warcraft III: Frozen Throne a fost câștigat de către Vișan Andrei Lucian din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Worms Blast a fost câștigat de către Șerban Silviu din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Popa Gheorghe din Huși a câștigat un Thrustmaster Firestorm Digital 3 Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Bucur Marian din Constanța a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

La concursul LEVEL împreună cu IDEE Games, Kristo Robert din Miercurea-Ciuc a câștigat un joc Lider.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





HarDwarE

Iiyama ProLite E380S



Renumele pe care compania japoneză Iiyama l-a câștigat pe piața monitoarelor de orice tip se datorează în principal calităților deosebite ale acestora, care duc la obținerea unor rezultate extraordinare. Un astfel de exemplu este și acest monitor, un model TFT de 15 țoli. Imaginea deosebită pe care o afișează se datorează dot pitch-ului de doar 0,3 milimetri. Rezoluția maximă a acestui monitor este de 1024 x 768, la o rată de refresh de 75 de Hz. Valoarea de 23 milisecunde în ceea ce privește timpul de răspuns se încadrează în segmentul de valori foarte bune, ținând cont de clasa din care face parte. Suprafața de afișare a ecranului este de 304 x 228 de milimetri. Dacă tot veni vorba de imaginea afișată, acest monitor nu stă chiar așa bine la capitolul unghiuri de vizibilitate. O imagine afișată pe ecran poate fi vizibilă sub un unghi de 120 de grade orizontal și numai 110 grade în unghi vertical. Pentru confortul utilizării însă, monitorul este dotat cu boxe stereo amplasate elegant de o parte și de alta a butoanelor de control. Puterea lor este mică (de numai 1,5W fiecare), însă dârzenia lor, mare. Împreună cu funcția OPQ, responsabilă de confortul ochiului în timpul vizionării filmelor preferate, acestea fac din micul E380S o unealtă potrivită îndeletnicirilor secretarelor moderne. Un alt aspect interesant îl reprezintă valoarea contrastului cu care acest monitor se mândrește: 450:1. Contrastând cu această constantă, nivelul incredibil al luminozității de 380 cd/m2 asigură un neegalat desfrâu vizual în uzul acestui monitor. Ca orice monitor ce se respectă (TFT, pentru că, din păcate, CRT-urile au mari lipsuri la acest capitol), și micul ProLite dispune de irezistibila funcție de autoreglare, accesibilă muritorilor de rând sub forma unui buton (sau dunguță), amplasat în coasta vecinului său Power.

Date tehnice:

Tip display:	TFT - 15 inch
Rezoluția nativă:	1024 x 768
Diagonală vizibilă:	38 cm
Unghi vizibilitate orizontal:	120 grade
Unghi vizibilitate vertical:	110 grade
Rată refresh maxim:	75 Hz
Greutate:	2.3 kg

Denumire: ProLite E380S
Gen: Monitor TFT
Producător: Iiyama
Distribuitor: Maguay Impex
Telefon: 021-210.38.33
Preț: 282 EURO (fără TVA)
Calitate:

AMD Athlon 64 se vinde „însoțită"

Una dintre cele mai mari neplăceri ale unei firme se ivește în momentul în care produsele create de ea nu prea au priză la public și automat se creează un blocaj în bugetul respectivei firme. Pentru a preîntâmpina o astfel de problemă, unii producători de plăci de bază ca Gigabyte, ASUS sau MSI doresc să aplice o mai veche practică într-ale comerțului. Ei doresc să achiziționeze noile procesoare AMD 64 și să le vândă la pachet împreună cu plăcile de bază. Din această „combinație" rezultă automat un preț mult mai mic decât al produselor cumpărate separat, ceea ce pentru românași este excelent.



Noi Celeroane de la Intel

În foarte scurtă vreme, compania Intel va lansa pe piață ultimul model de procesor Celeron ce va funcționa pe arhitectura veche cu magistrala la 400 MHz și cu memoria cache Level 2 de 128 KB. Acest procesor va rula la o frecvență de 2,7 GHz. Spre încântarea noastră, cam pe la sfârșitul acestei luni, se preconizează o ieftinire destul de substanțială a tuturor procesoarelor Celeron. Acest fapt reprezintă o parte din covorașul roșu care se așterne în întâmpinarea viitorului Celeron ce va rula la frecvența de 2,8 Ghz. Până una alta, tehnicienii companiei lucrează din greu la viitoarele procesoare Celeron, ce vor fi construite în tehnologie de 0,09 microni, pe baza nucleului Prescott.



Genius Wireless 2.4G TwinTouch+

De-a lungul vremii, tastaturile și mausii care cu mândrie au tot fost conectați la diverse porturi ale computerelor au suferit destul de multe schimbări în ceea ce privește forma și ergonomia. Dacă configurația și modul în care literele și cifrele au fost poziționate, folosindu-se aproape aceeași rețeta întâlnită la vechile mașini de scris, forma tastaturii și ușurința cu care acestea pot fi folosite au suferit schimbări majore. În cazul nostru, ultima găselniță în materie o reprezintă acest kit format dintr-un maus și o tastatură, ce poartă marca Genius.

Tastatura în cauză oferă, pe lângă clasicele taste (inclusiv cele de Windows), și un set de 12 butoane multimedia intitulate 12 „one touch" keys. Cu ajutorul acestora se pot accesa diferite aplicații sau se poate controla volumul sunetului doar la o simplă apăsare a unui anumit buton.

Atenție la butonul de „Sleep". Deși un somnic prinde întotdeauna bine, e posibil ca unele PC-uri să nu se mai trezească din vis cu una, cu două (aviz amatorilor de „Reset").

Mausul ce însoțește această tastatură este, din păcate, un model clasic cu o biluță, cu 2 butoane și o rotiță de scroll (sau „gâdilitură", cum le place unora să-l numească). Inedit la acest kit (maus + tastatură... dacă ați uitat) este faptul că ambele sunt wireless, adică fără fir. Datorită unor noi descoperiri în materie de transmisii de date pe frecvența de 2,4 GHz se elimină pe cât posibil acei timpi „morți" între momentul în care se apasă o tastă și momentul în care apare respectivul caracter pe ecran. Pentru a preîntâmpina orice interferență cu orice alt dispozitiv ce poate opera pe aceeași frecvență, se poate opta pentru unul dintre cele 16 canale distincte și astfel nimeni nu va avea de suferit. Distanța maximă între care tastatura/mausul și receptorul radio se pot „înțelege" foarte bine este de 3,5-4 metri.



Denumire: Wireless 2.4G TwinTouch+
Gen: Tastatură & maus fără fir
Producător: Genius
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: N/A (cu TVA)
Calitate:

Genius Wireless Optical Mouse

Libertate totală întâlnim și în cazul acestui maus. Produs tot sub cupola Genius, el ne oferă un grad mai ridicat de confort în lucrul cu PC-ul. Forma pe care acest maus o are contribuie și ea la confortul mâinii utilizatorului. Pentru a efectua cât mai multe operațiuni doar „din maus", ni se pun la dispoziție, în afară de cele clasice, încă două butoane plasate într-o parte laterală, direct la îndemâna degetului mare al mâinii. Rotița de scroll este uneori mai pretențioasă, însă în cea mai mare parte a timpului este destul de „supusă" degetului arătător.

Problemele ce se ivesc în cazul maușilor cu bilă nu mai au ce căuta în cazul acestuia. Senzorul optic ce a înlocuit biluța își face pe deplin datoria. Totuși, unele zone puțin mai „aride" pot să pună anumite probleme cursorului, de aceea aceste suprafețe nu sunt recomandate nici chiar de producător.

În ceea ce privește firul de legătură la PC... fericire mare. Acesta lipsește cu desăvârșire. Rolul acestuia este preluat de un sistem de emisie-recepție, ceea ce permite lucrul cu mausul și prin alte „locuri" decât pad-ul de pe birou. Distanța maximă până la care se poate pleca cu șoarecul la plimbare este de 5-6 metri.



Denumire: Wireless Optical Mouse
Gen: Șoricel fără fir
Producător: Genius
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: N/A (cu TVA)
Calitate:

Western Digital lansează un Raptor de 72GB

Datorită succesului neașteptat de mare pe care compania Western Digital îl are cu ultima lor descoperire în materie, harddisk-ul cu 10.000 de RPM-uri și interfața S-ATA 150, ei au decis să onoreze comenzi și către piețele retail. Inițial, acest model de HDD se adresa numai segmentului de servere sau stații Hi-End. Pentru a onora această trecere, WD a anunțat că vor realiza un nou model de HDD cu două platane, pe care se vor putea stoca date până la maxim 72 GB. Rămâne de văzut care va fi prețul final pentru end-user-i.



Posibilă surpriză de la ATi

Pe măsură ce se apropie data lansării oficiale a mult lăudatului FPS, Half Life 2, ne lovesc din ce în ce mai multe zvonuri legate de „viața" lui. Ultimul zvon de acest gen care circulă la ora actuală amintește ceva de prezența acestui joc în pachetele ce vor conține viitoarea generație de plăci grafice cu chipset-uri ATi. Un alt zvon spune că există posibilitatea ca HL2 să fie vândut și cu mai recentul ATi Radeon 9800 PRO. Dacă acest lucru va fi posibil, nVIDIA va trebui să tragă tare pentru a mai câștiga ceva teren.



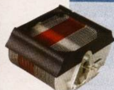
Kworld USB 2.0 Combo TV Box

În cele mai multe cazuri în care un utilizator obișnuit se folosește de propriul PC pentru a viziona diverse posturi TV, respectivul computer funcționează aproape în „gol" – asta înseamnă un consum de energie în plus, un nivel de zgomot produs aiurea și multe alte aspecte care nu prea sunt de bun augur. O rezolvare ceva mai „economică", din toate punctele de vedere, o reprezintă această soluție hardware externă, oferită de cei de la Kworld. Acest dispozitiv funcționează exact ca un TV Tuner intern, cu mențiunea că pentru a funcționa nu necesită folosirea unui computer. În acest sens, cablul video ce vine de la monitor se conectează direct la acest dispozitiv. Același lucru este valabil și pentru partea de sunet. Se ia cablul de la boxe/căști și se leagă la conectorul „jack", destinat acestui scop. Controlul volumului, al canalelor sau al opțiunilor legate de culori, contrast sau luminozitate se pot face fie din telecomandă, fie prin intermediul butoanelor poziționate pe TV Tuner. Imaginea obținută direct pe monitor este de o calitate extraordinară. Din păcate, nu același lucru aș putea spune despre calitatea imaginii transmise prin intermediul computerului. Conexiunea cu PC-ul se realizează prin intermediul unui port USB 2.0. Din nefericire pentru cei care nu dispun de un astfel de port (USB 2.0), situația este oarecum dezastruoasă. Totuși, dacă e să privim partea bună a lucrurilor, adică pentru cei care dispun de un USB 2.0, situația e oarecum mai „clară". Datorită softului ce însoțește acest TV Tuner, se pot realiza capturi de imagine și sunet codate în format MPEG 2 pentru imagine, respectiv MP3 pentru sunet. Ratele de compresie și parametrii de capturare se iau în funcție de puterea de calcul a fiecărui computer în parte. Ca bonus, acest TV Tuner permite recepționarea de semnal video și audio și din alte surse decât cele de pe antenă sau cablu.



Denumire: USB 2.0 Combo TV Box
Gen: TV Tuner Extern
Producător: Kworld
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 67 EURO (fără TVA)
Calitate:

3A Cooler Z-bra AlCu1



„Românul se pricepe la toate" – este cât se poate de adevărat. În ceea ce privește acest cooler, Made in Romania, aș putea spune că dă clasă fără probleme tuturor chinezăriilor cu care ne-am obișnuit până acum. Modul în care este gândit și construit acest cooler poate face față fără nici cea mai mică problemă chiar și celui mai încins și mai puternic procesor AMD. În ceea ce privește overclocking-ul... jos pălăria.

Denumire: Z-bra AlCu1
Gen: Cooler românesc
Producător: 3A Cooler
Distribuitor: 3A COOLER COMP
Telefon: 021-345.11.07
Preț: 13 EUR (fără TVA)
Calitate:

A4Tech Wireless 3D Mouse Big Thumb



Mausul intitulat sugestiv Big Thumb oferă o performanță ridicată față de un șoricel normal. Lipsit de orice fel de fir, gradul de confort și plăcerea în lucrul cu el cresc direct proporțional cu numărul de ore petrecute cu mâna pe el. Forma sa ergonomică a fost special creată în ideea de a relaxa pe cât posibil degetul mare al mâinii, de unde și această denumire super științifică.

Denumire: 3D Mouse Big Thumb
Gen: Șoarec fără fir
Producător: A4Tech
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: N/A EUR (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster 360 Spider Racing Wheel



Dacă vă întrebați ce puteți face cu 11 butoane, două pedale și un volan, răspunsul este simplu: se dă un joc cu mașini, se ia un ansamblu ca cel descris mai sus și rețeta e gata. Am uitat șoferul, dar acest aspect va fi rezolvat de cel (cea) care va experimenta senzațiile oferite de acest volan.

Denumire: 360 Spider
Gen: Volan+pedale
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-231.67.69
Preț: N/A(cu TVA)
Calitate:

Orite VC3310



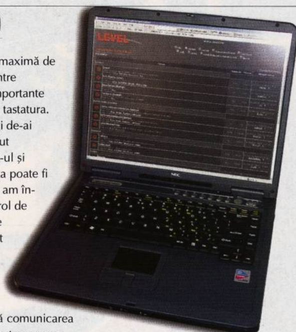
Spre deosebire de alte camere Orite, 3310 aici de față poate fi descrisă ca potentă. De fapt, potența sa este atât de izbitoare, încât vreme de câteva ore nu veți face altceva decât poze cu ea, la o rezoluție de 3,3 megapixeli, sau filme. Prima se va termina memoria, căci 3310 dispune doar de 16MB interni. Indiferent de tipul materialelor stocate în memorie, acestea se pot viziona live pe TV-ul din dotare.

Denumire: VC3310
Gen: Cameră foto digitală
Producător: Orite
Distribuitor: Sysnet Distrib.
Telefon: 0244-597688
Preț: 280 EURO (fără TVA)
Calitate:

NEC Versa FP520

Dintre toate notebook-urile mai recente care mi-au trecut prin mână, acesta a fost primul care nu a venit însoțit de unul dintre clasicele sisteme de operare Windows XP sau Windows 2000. Din momentul în care l-am pornit, prima imagine care mi-a „ieșit” în cale a fost cea a sistemului de operare intitulat sugestiv Free Dos. La prima vedere, mi-am zis că ceva nu este în regulă, însă după câteva momente de meditație m-am trezit și mi-am zis: „Ce idee bestială le-a căşunat ăstora!”. Pot să îmi aleg orice sistem de operare îmi poftește inimioara. Bineînțeles, din comoditate, tot la Windows XP am ajuns, însă foarte bine puteam să mă leg la cap cu un Linux Red Hat. Puterea de calcul a acestui notebook este asigurată de un procesor Intel Pentium M la 1300 MHz. Cantitatea de memorie de care se poate bucura sistemul meu de operare totalizează 512 MB. La „cerere”, această memorie poate fi upgradată până la maxim 1 GB. Afișajul informațiilor se face pe un monitor LCD de 15 toți, capabil de o rezoluție maximă de 1400 x 1050. Unul dintre elementele cele mai importante ale unui notebook ar fi tastatura. Atât eu, cât și alți colegi de-ai mei am fost foarte plăcut impresionați de feeling-ul și ușurința cu care aceasta poate fi folosită. Mici dificultăți am întâlnit la pad-ul, ce are rol de maus. După câteva ore intense de utilizare, pot să spun că am devenit maestru în a lucra cu acest model de touch pad.

Cum la ora actuală comunicarea este cheia succesului, este aproape inadmisibil ca acest notebook să stea deoparte. În acest sens, dotările la acest capitol sunt extrem de diversificate: modem intern de 56 K, rețea Gigabit (10/100/1000 Mbps), rețea wireless 802.11b, 4 porturi USB, 1 port serial, 1 port paralel, 1 port IrDA, 2 sloturi PCMCIA plus multe, multe alte porturi și portulețe.



Denumire: Versa FP520
Gen: Notebook
Producător: Nec
Distribuitor: FiT Distribution
Telefon: 021-231.09.22
Preț: 1388 EURO (fără TVA)
Calitate:

F^x^ast & F^x^urious

Rapide, scumpe, satisfac nevoia de viteză...

Viteză, viteză, viteză. Asemenea mașinuțelor din cunoscutul film, și cele mai noi acceleratoare video par să fie dacă nu la fel de rapide, măcar la fel de colorate. Da, ați citit bine! Colorate. Aparent, moda împodobirii bolizilor de orice fel a ajuns și în lumea IT. Desigur, nu veți putea fi însoțit de nici o reprezentantă a sexului frumos în utilizarea acestor acceleratoare. Ăsta nu este însă un motiv de disperare. Se vor găsi destui admiratori în cazul în care dețineți un asemenea bolid al pixelilor, chiar dacă nu neapărat de genul acelora ce roiesc în jurul bolizilor din film.

Consolarea în cazul acceleratoarelor de față vine de la viteza cu care aceștia „ambalează" pixelii pentru o maximă performanță, deși frumoasa domnișoară elfă cu aripioare (proprietate nVIDIA) nu vă poate însoți în această cursă nebunească; eventual doar sub forma unui wallpaper sau screensaver.

Revenind la bolizii de față, trebuie spus că sub capota lor se găsește cea mai nouă generație de motoare nVIDIA, pe numele lor de botez FX. Nume predestinat efectelor speciale, căci cum altfel am putea numi ceea ce se întâmplă în interiorul acestora. Totuși, avem de-a face în acest test cu cei mai potoliți și mai leneși membri ai familiei. Mai exact, este vorba de bolizii fără sufixul „Ultra", ce ar fi asigurat acestora supremația în orice fel de cursă a benchmark-urilor. Chiar și așa însă, norul de fum în care aceste acceleratoare lasă vechile reprezentante nVIDIA nu este deloc de neglijat pentru orice împătimit al vitezei. Acestea fiind spuse, nu-ți mai rămâne decât un singur lucru de făcut: apasă pedala....

Înainte de testarea propriu-zisă, a trebuit să țin cont de unele aspecte. Unul dintre aceste detalii constă în alegerea platformei de testare. În cele mai multe situații testele se fac pe cele mai tari sisteme din acel moment. Eu am optat însă pentru varianta de PC mai apropiată de utilizatorii obișnuiți, care nu prea reușesc să țină pasul cu ultimele lansări în materie de componente PC. În acest scop, am optat pentru o platformă de test formată dintr-o placă de bază acceptabilă ca preț, însă cu stabilitate și performanțe de inVIDIAt. În ceea ce privește procesorul, am aplicat cam aceeași regulă. Un procesor foarte accesibil, de care foarte multă lume la ora actuală se bucură, un procesor AMD XP la 2400+ MHz. Cantitatea de memorie folosită totalizează 512 MB. În cele mai multe cazuri, valoarea de 512 MB este suficientă pentru un PC Desktop folosit în special la jocuri (deocamdată).

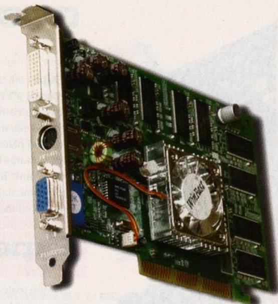
Testarea efectivă s-a făcut sub un Windows XP Professional, cu tot amalgamul de update-uri, Service Pack și ultima versiune de Direct X și drivere Detonator.

Plăcile au fost „forțate" să muncească în aplicațiile 3D Mark 2001 Pro, Unreal Tournament 2003 - modul FlyBy (DirectX 8) și Gun Metal (DirectX 9)

PISTA DE ÎNCERCARE

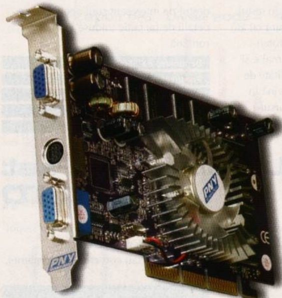
Placa de bază:	EPoX EP-8RDA3G
Procesor:	AMD Athlon XP 2400+
Memorii:	2 x 256 MB TwinMOS DDR PC 3200
HDD:	Seagate Barracuda ATA IV – 40 GB
OS:	MS Windows XP Professional + SP1 + DirectX9
Drivere Video:	nVIDIA Detonator 45.23

Leadtek WinFast A340 TDH



A340 TDH este unul dintre cele mai performante acceleratoare grafice din această categorie. Una dintre cele mai importante facilități la care această placă nu face absolut deloc rabat sunt uneltele de monitorizare atât hardware, cât și software, ce permit utilizatorului să-și controleze fiecare opțiune legată de configurarea plăcii, până la cel mai mic detaliu. Spre deosebire de alte plăci, aici întâlnim și noua tehnologie ZBIOS ce permite protecția BIOS-ului plăcii grafice de eventualele probleme cauzate de unii viruși.

Denumire: WinFast A340 TDH
Producător: Leadtek
Distribuitor: UltraPRO Comp. / Skin Media
Telefon: 021-211.70.90 / 021-231.50.97
Preț: 90 EUR (fără TVA)

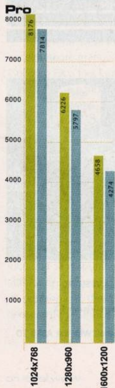


PNY Verto GeForce FX 5200

Din păcate, soluția oferită de către cei de la PNY, deși este puțintel mai scumpă, este mult mai sărăcăcioasă în ceea ce privește conținutul pachetului. Spre deosebire de placa anterioară, în cutie nu găsim un adaptor DVI. Pentru a mai compensa din „durere" găsim totuși un cablu TV S-VHS, foarte apreciat de către doritorii de senzații tari pe televizor.

Denumire: Verto GeForce FX 5200
Producător: PNY
Distribuitor: Maguay Impex
Telefon: 021-210.38.33
Preț: 98 EUR (fără TVA)

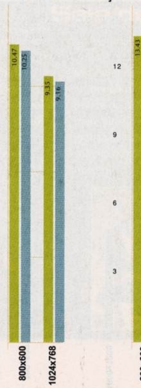
3D Mark 2001 Pro



Unreal 2003 – FlyBy



Gun Metal B1 și B2



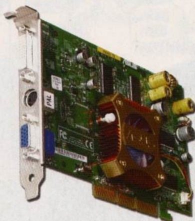
NVIDIA G-FORCE FX 5200

Engine CineFX	Da
Intellisample Technology	N/A
DirectX 9	Da
AGP	8X/4X
UDA	Da
Process	0.15
Pixel / Clock	4
RAMDAC	350

Leadtek WinFast A340 TDH

PNY Verto GeForce FX 5200

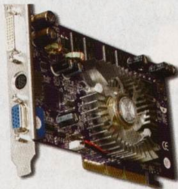
FX 5600



ASUS V9560/TD GeForce FX 5600

După cum am fost obișnuiți până acum, toate acceleratoarele grafice fabricate de compania ASUS sunt însoțite de cea mai bogată colecție de jocuri. Nici placa în discuție nu face excepție. Nume ca Morrowind, Black Thorn, Worms Blast și VR Aquarium fac mândrie ambalajului. Din păcate, jocuri ca Battle Realms sau IL-2 Sturmovik sunt prezente doar în variantele demo. Sistemul de răcire este OK, își face treaba fără prea multă gălăgie.

- **Denumire:** V9560/TD
- **Producător:** ASUS
- **Distribuitor:** UltraPRO Comp.
- **Telefon:** 021-211.70.90
- **Preț:** 178 EUR (fără TVA)



Expert Vision FX 5600

Dintre toate participantele în testul nostru, această placă este singura ce are în dotare o memorie video ce totalizează 256 MB și pe deasupra mai e și DDR. Din păcate, această cantitate de memorie nu prea a reușit să-i vină în ajutor plăcii în cauză pe parcursul testelor efectuate. Totuși, un lucru destul de interesant sunt acele câteva detalii de pe cutie traduse în limba română.

- **Denumire:** FX 5600
- **Producător:** Expert Vision
- **Distribuitor:** ProCA România
- **Telefon:** 021-323.82.00
- **Preț:** N/A

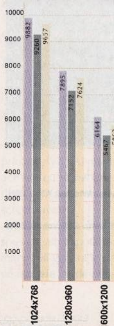


Leadtek WinFast A310 TD

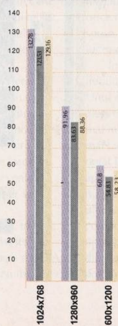
Unul dintre principalele avantaje ale acestei plăci grafice îl constituie comportamentul exemplar în situațiile extreme în care se recurge la operațiunea de overclocking. Rezultatele acestui procedeu de „storcere" de FPS-uri este îndeaproape monitorizat și supravegheat de celebrul utilitar WinFox, ajuns la varianta 2. Tot prin intermediul acestui program se pot realiza setări legate de contrast, luminozitate sau corecții ale geometriei ecranului.

- **Denumire:** WinFast A310 TD
- **Producător:** Leadtek
- **Distribuitor:** Skin Media
- **Telefon:** 021-231.50.97
- **Preț:** N/A

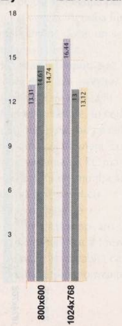
3D Mark 2001 Pro



Unreal 2003 - FlyBy



Gun Metal B1 și B2





NVIDIA GeForce FX 5600

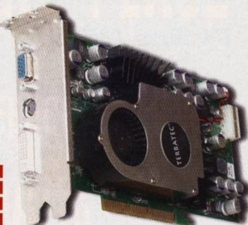
CineFX Engine	Da
Intellisample Technology	Da
DirectX 9	Da
AGP	8X/4X
UDA	Da
Process	0.13
Pixel / Clock	4
RAMDAC	400

- ASUS V9560/TD
- Expert Vision FX
- Leadtek WinFast A310 TD

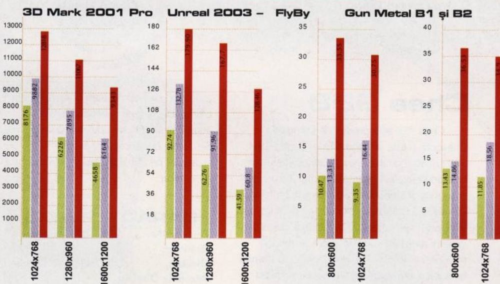
FX 5800

Terratec Mystify 5800

Impresionantul sistem de răcire ce se află montat pe această placă denotă la fel de impresionanta putere grafică rezultată din combinația FX 5800 și memoriile DDR II ce pot atinge frecvența de 800 MHz. Reversul medaliei îl reprezintă consumul enorm de energie electrică. Dacă aveți de gând să vă montați o astfel de placă în propriile sisteme, vă recomand să luați în calcul și achiziționarea unei surse cu mult peste 400 de wați (asta în cazul în care nu dețineți deja așa ceva). O altă bilă neagră pe care Terratec Mystify 5800 o primește este pentru nivelul foarte ridicat al valorii în ceea ce privește zgomotul produs de cooler-ul acesteia. Placa obține puncte maxime la capitolul dotări în materie de jocuri incluse. Titluri ca Tom Clancy's Splinter Cell, Gun Metal sau faimosul Warcraft III cu siguranță îi vor încânta pe numeroșii fani ai acestor genuri de jocuri.



Denumire: Mystify 5800
Producător: Terratec
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 359 EUR (fără TVA)



CineFX Engine	Da
Intellisample Technology	Da
DirectX 9	Da
AGP	8X/4X
UDA	Da
Process	0.13
Pixel / Clock	8
RAMDAC	400

Leadtek WinFast A340 TDH
ASUS V9560/TD
Terratec Mystify 5800

Finish Line

Din momentul în care noua serie de acceleratoare grafice cu chipset-urile GeForce FX a fost lansată pe piață, cei de la nVIDIA au gândit această manevră ca fiind mai degrabă o „înlocuire" a mai vechilor acceleratoare din clasa GeForce 4 MX și Ti. Totuși, în urma acestui maraton, rezultatele obținute nu prea seamănă cu cele prognozate cu ehe... multă vreme în urmă. În ciuda acestui aspect, rezultatele obținute de către aceste plăci în „sala noastră de forță" sper să vă facă o imagine cât se poate de clară asupra a ceea ce s-a dorit de fapt a fi un test care încearcă să răspundă unei întrebări de altfel simple: Se regăsesc oare diferențele de performanță dintre aceste plăci în deosebirile gigantice de preț?

■ **BogdanS**

Sala de forță

3D Mark 2001 Pro – lansat de MadOnion cu scopul declarat de a deveni cel mai utilizat benchmark în domeniul testelor de plăci video, 3D Mark 2001 și-a dovedit valoarea în repetate rânduri.

Unreal Tournament 2003 – s-a impus (și a fost oarecum conceput) ca benchmark pentru testele de plăci grafice de mare viteză. Detaliul grafic și viteza acțiunii solicită motoarele video la maxim.

Gun Metal – aparent un banal arcade cu roboți, Gun Metal turează cilindrii grafici ai plăcilor până la dezintegrare, fiind primul joc cu suport integral DirectX 9. Poate fi rulat doar cu Antialiasing 2x, minimum.







GET MOBILE

Philips 350

Deși încă nu se știe data exactă la care va fi lansat pe piață, cei de la Philips promit că acest model de telefon va fi o adevărată piatră de temelie pentru viitoarele modele din această serie. În primă fază, la acest mobil se remarcă designul necolțuros și extrem de aerodinamic. Nu că ar fi vorba de vreun obiect zburător, dar parcă dă altfel la poză în momentul în care ții așa ceva în mână și te dai mare în fața colegilor și prietenilor. Datorită culorilor și unor noi elemente adăugate în „compoziția" acestuia, imaginile afișate pe ecran capătă o strălucire mult mai plăcută. Opțional, acest telefon poate fi dotat și cu o cameră foto digitală rotativă; în mod neopțional, adică forțat de „împrejurări", Philips 350 dispune de 32 de tonuri polifonice, o librărie în care pot fi stocate până la maxim 100 de screensavere sau wallpapere.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	106 x 46 x 17 mm
Greutate:	75 g
Display:	SNT - 4096 culori
Rezoluție Display:	112 x 112 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	aproximativ 400 ore
Talk time:	maxim 4 ore





Chea 328

Chea 328 este produs de compania Cheacom și este un model Dual Band (GSM 900 și 1800) cu opțiunea de autoswitch între cele două rețele. Datorită modului în care sunt construite și amplasate tastele acestui telefon, trebuie să le atingi cu gingășie, ca nu cumva să le provoci vreo „fractură". În ciuda acestei imagini angelice, modelul este capabil să memoreze până la 150 de identități în agenda telefonică, plus opțiunile legate de stocarea imaginilor. Un lucru pe care nu prea îl vezi la orice telefon este posibilitatea de a înregistra o conversație, să-i zicem, incriminatoare ☺. Un alt aspect pe care eu nu l-am prea întâlnit în ultima vreme și pe care l-am regăsit la acest Chea 328 este apelarea vocală. Senzațiile de „computer engage" și „sună-l pe Mihăiță" dau o notă specială de confort.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 45 x 18 mm
Greutate:	77 g
Display:	LCD Grafic - 4096 culori
Rezoluție Display:	N/A
Tip acumulator:	Li-Ion Standard
Stand-by:	aproximativ 150 ore
Talk time:	maxim 5 ore

Samsung E700

Avantajele pe care le oferă acest telefon îi pot mulțumi și pe cei mai pretențioși dintre noi. Despre aspectul său exterior nu avem ce comenta, este într-adevăr un „masterpiece". În momentul în care i-ai deschis clapeta, ești întâmpinat de un ecran „imens", raportat la dimensiunile telefonului. Stocarea informațiilor de genul nume + număr de telefon se face într-o memorie capabilă să înmagazineze până la maxim 1000 de astfel de câmpuri. În ceea ce privește ringtone-urile, baza de date e destul de solidă. Alături de cele 41 de melodii, se mai pot adăuga încă două, create de posesor, plus încă trei poziții ce pot fi „umplute" cu melodii download-ate de pe Internet. Și la jocuri mediul este destul de diversificat. El este format din jocurile deja incluse (Go! Hamster, Honey Ball, Bowling), la care se mai pot adăuga altele „trase" de pe net. Cu ajutorul camerei digitale incluse se pot realiza imagini la o rezoluție maximă de 640 x 480 pixeli.

CARACTERISTICI:

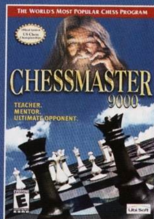
Dimensiune:	90 x 45 x 23 mm
Greutate:	86 g
Display 1:	TFT Grafic - 65k culori
Display 2:	OLED Display - 256 culori
Rezoluție Display1:	160 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	aproximativ 230 ore
Talk time:	maxim 3 ore



■ BogdanS

CONCURS LEVEL ŞI Ubi Soft ENTERTAINMENT

Câştigă jocul Chessmaster 9000



Cine este interlocutorul lui Koniec în interviul despre Prince of Persia?

a. Yannis Hagi ■

b. Yannis Mallat ■

c. Yannis Morgenstein ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în interviul dedicat jocului Prince of Persia: Sands of Time din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 noiembrie 2003.

CONCURS LEVEL ŞI THRUSTMASTER®

Câştigă DVD + RGB Cable



Ce clasă de plăci video FX nu apare în testul comparativ F^x^ast & F^x^urious?

a. 5200 ■

b. 5600 ■

c. 5900 ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în testul comparativ F^x^ast & F^x^urious din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 noiembrie 2003.

Service autorizat

Bogdan Stroe – București

Am un AMD AthlonXP 1800+, 256 DDR Ram, nVIDIA GeForce 2 MX400 – 64MB SDRAM, HDD Fujitsu de 8 GB și Windows XP - Professional Edition. De ceva vreme, mă confrunt cu o problemă care mă scoate din sărite! Când instalez un joc, un program, când mă joc sau ascult muzică etc... mi se întâmplă de multe ori să se restarteze computerul singur. Dacă nu fac nimic la calculator, îl pun pe Hibernate sau pornește screensaver-ul, după care nu se mai restartează.

1.De la ce să fie oare? Am reinstalat Windows-ul de câteva ori și tot degeaba. Să fie oare din cauza faptului că hardul e vechi de 4 ani sau din cauza faptului că am rețea? Sau din ce cauză?

2. Aș dori să-mi cumpăr un HDD de 60 sau 80 GB. Ce mi-ați recomanda și cam cât m-ar costa?

R: *1. În astfel de situații, primul lucru la care mă gândesc sunt memoriile. E posibil ca anumite setări din BIOS să nu fie setate corespunzător. Pentru început îți recomand o verificare de rutină a BIOS-ului la secțiunea „timing" a memoriilor. Dacă nu cunoști exact tipul de memorie sau frecvențele la care aceasta funcționează, cea mai bună cale de rezolvare a problemei este setarea acestor opțiuni în modul „default".*

2. Sugestia mea ar un Seagate Barracuda ATA IV. Prețul aproximativ al unui astfel de HDD este de 80 USD. Această valoare a prețului este influențată de adaosurile practicate de diverse firme IT din România.

Alexandru Neagu – @

Am o problemă legată de NFS-Porsche. De când mi-am schimbat placa de bază și placa video, nu mai pot să îl joc, deoarece în timpul cursei se blochează, adică dacă virez la stânga înainte de blocarea jocului, mașina merge la stânga fără să o mai pot redresa, deoarece nu mai merge nici o comandă. Am instalat ultimele drivere și degeaba. Care este problema?

P.S. Sistemul meu este format din: Athlon XP 1600, ASUS A7V333-X, GeForce4 MX 440 și sistem de operare Windows98 SE.

R: *Mda... problemă întâlnită frecvent la pasionații de NFS care și-au făcut un upgrade după ce și-au instalat jocul în cauză. Problema este legată de controller-ul de tastatură de pe noua placă. Modul în care jocul se folosea de vechiul controller al tastaturii nu este compatibil cu noua placă. Rezolvarea se face prin reinstalarea în Windows a driver-ului de tastatură, iar cu prima ocazie în care ai intrat în joc, îți reselectezi ca principal game controller tastatura. Nu uita ca înainte să reintri în circuitul automobilistic să îți reconfigurezi tastele de control al bolidului.*

Bogdan Nitzu – @

De curând mi-am cumpărat o placă video GF FX5200 cu 128 RAM, TV-Out și DVI. Când pun televizorul la TV-out, totul se vede normal, când mă joc sau sunt în Windows (XP) sau încerc săvăd un film pe televizor, ecranul este negru, deși pe monitor se vede filmul (la televizor se vede doar bara de la meniul programului pe care îl folosesc). Te rog foarte mult să mă ajuți. Mulțumesc anticipat!

R: *În principiu, acest gen de problemă se rezolvă extrem de simplu. În primă fază, ar trebui să-ți instalezi ultimele drivere Detonator (preventiv). În a doua fază, trebuie să ajungi la opțiunile de configurare a plăcii video: start> settings> control panel> display. Ajuns aici, dai clic pe butonul intitulat Advanced, după care mergi în meniul de configurare a plăcii video (butonul din partea de sus...) de obicei, poartă numele plăcii video. Aici, următorul clic de maus trebuie dat pe butonul Overlay Controls. Acum poți să îți configurezi și să îți setezi cum dorești toți parametrii ce țin de controlul imaginilor video afișate pe televizor.*

Alex – @

Am și eu o serie de probleme cu PC-ul. Una dintre ele ar fi că primesc des mesaje de eroare de la Windows XP. Ele suna cam așa: **** has encountered a problem and needs to close. We are sorry for the incovenience. If you were in the middle of something, the information you were working on might be lost. *** will try to recover your work. Send Error Report/ Don't Send. Din ce cauză primesc aceste mesaje? Să fie din cauza PC-ului care este cam slăbuț pentru a rula Windows XP? Am un Duron 750 MHz, 128 MB RAM și HDD 20 GB Western Digital, împreună cu o placă video GeForce 2 MX 400.

R: Acest gen de eroare se întâlnește cel mai frecvent la sistemele de operare XP, a căror instalare s-a făcut cu multe veacuri în urmă. Una dintre cauze ar fi numărul foarte mare de aplicații ce au fost instalate și dezinstalate. În cele mai multe cazuri, secvența de dezinstalare a vreunei aplicații mai are prostul obicei de a șterge și unele fișiere care uneori sunt de folos sistemului de operare. Dacă pur și simplu nu ai chef de reinstalarea sistemului de operare, o soluție temporară ar fi dezactivarea funcției ce se ocupă de astfel de mesaje de atenționare. Pentru a realiza acest lucru, clic dreapta pe My Computer, alegi Properties, iar la secțiunea Advanced, dai clic pe butonul Error Reporting. Cu prima ocazie cu care ai intrat aici, bifezi fără rețineri butonul Disable Error Reporting.

■ **BogdanS**



Preliminariile World Cyber Games 2003

S-au dat biletele pentru Coreea

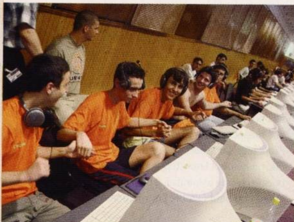
Şi ce dacă nu ne-am calificat la europene? Avem echipă? Avem valoare? Au arbitru? Eh... la stați un pic, că acum realizez. În momentul în care voi citiți asta, durerea din sufletul microbistului român probabil s-a mai atenuat puțin și vin eu să bag cuțitu-n rană. Ce vroiam să spun?... Chiar, ce vroiam să spun?

A, da... Oameni buni, lăsați fotbalul, semințele și stadioanele și îndreptați-vă spre cea mai apropiată sală de jocuri. Luați-vă copiii, părinții, semințele și fularele tricolore și îndrăzniți să fiți spectatori la un meci de Counter-Strike. Care Briliantu', ce Colonel? Care Naș? Numai despre frag-uri, snipere și wall-hack să vă aud vorbind. Aveți voie să zbierați alături de amici, să vă luați cu mâinile de cap, să vă enervați și să vă bucurați. Semințele sunt opționale.

Iar dacă o dată pe an vă veți trezi înconjurați de alte câteva sute de nebuni la fel de agitați de ceea ce se vede pe două ecrane în capătul unei săli întunecate, atunci să știți că ați ajuns la preliminariile World Cyber Games.

Anul doi

Concursul organizat de către Professional Gamers League și avându-i ca sponsori principali pe cei de la Samsung s-a desfășurat anul acesta tot la București, tot în cadrul complexului Romexpo, în aceeași sală, la care ajungeai urcând pe aceleași trepte, dar,



No, şi acuma toți în cor, să scoatem argintu' viu şi frag-urile din inamici!



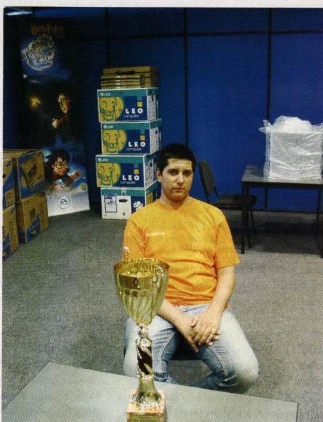
Îl văzuşi, bă, pe puştiu' ăla cu AK-ul? Frate, eu zic să-l angajăm la noi!



Vrem sânge, nu păpuşi!



Se trage? Se trage! Se trage?!



Uaaaa, ueeeee, am câştigat!!!! ...şi acum ce?

sper, cu alţi mici frigându-se impasibil la intrare. Şi? Ce s-a schimbat? În primul rând, evenimentul de anul trecut a avut loc cândva la începutul toamnei, pe când anul acesta căldurile de 40 de grade şi ceva au cam înmuiat genunchii participanţilor şi ai spectatorilor.

Dacă anul trecut competiţia s-a întins pe durata a două zile (şi o noapte albă), de data asta organizatorii s-au gândit şi la binele nostru şi au mărit durata competiţiei la 3 zile. Spre deosebire de anul trecut însă, când în cele două zile a avut loc doar concursul de Counter-Strike, anul acesta, de-a lungul celor 3 zile s-au desfăşurat nu mai puţin de 3 competiţii: concursul de Counter-Strike, cel de Warcraft III, precum şi un eveniment special, concursul de Counter-Strike pentru fete.

Primele două zile, extrem de relaxate şi de aerisite (ca şi tot concursul, de altfel), au fost dedicate în totalitate etapelor preliminare din concursul de Counter-Strike. Surprinzător, dacă anul trecut meciurile din „calificări" au fost în mare parte văduvite de spectatori, de data aceasta sala a fost plină aproape tot timpul.

Regulile nu s-au modificat esenţial faţă de anul trecut (regulamentul preliminariilor WCG2003 a coincis cu regulamentul Campionatului Naţional de Counter-Strike, cu câteva mici modificări), existând acelaşi Winners' bracket şi Losers' bracket, însă organizatorii au avut bună-voinţa să afişeze pentru toată lumea un program clar al meciurilor, ceea ce i-ar fi scăpat de multe dureri de cap pe spectatorii de anul trecut. Hărţile pe care s-a desfăşurat competiţia au fost următoarele: de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke şi de_train. Au participat 48 de echipe a câte 5 jucători plus rezerve, iar câştigătorul...

Să nu ne grăbim. Favoriţii principali de la ediţia precedentă (Pro şi TeG) au rămas la fel de puternici, însă o altă echipă din Constanţa (-Eq-) avea să li se alăture anul acesta. Restul echipelor, deşi unele foarte promiţătoare, nu au reuşit să acceadă în etapele finale ale competiţiei. Cu toate acestea, unele meciuri de la începutul concursului au reuşit să depăşească în spectaculozitate meciurile dintre „grei". Şi asta deoarece, în timp ce echipele mai neexperimentate îşi permiteau să atace haotic şi să creeze spectacol, cele mai „bătrâne" au aplicat o tactică de aşteptare, meciurile cele mai importante transformându-se astfel în jocuri „expectative", în care acţiunea se derula extrem de rapid la sfârşitul fiecărei runde.

Pro părea că va repeta figura de anul trecut, având câteva meciuri foarte bune cu TeG. Din păcate pentru ei, nu au reuşit să treacă de câştigătoarea de



The Elder Gods, câştigătorii



R@m-Girls, câştigătoarele



Ceva fani...



Aici o fi? Eşti sigur? Să nu intram cumva la vreun film xxx şi să ne dăm toată alocaţia pe bilete



Auzi, şi îmi spune aia că ochelarii mei de tero nu sunt cool. Aşa i-am dat un headshot!

anul trecut și s-au mulțumit într-un final cu locul 3. Pe de altă parte, -Eq- (câștigătoarea campionatului național) a ajuns în finală alături de TeG, pe care îi mai învinseseră în meciurile anterioare. Finala a fost însă dominată de **TeG** (în afară de câteva momente în care -Eq- părea a fi în stare să furnizeze o surpriză), iar la sfârșitul meciului echipa din București a fost declarată câștigătoare. Iarăși. Din nou.

Warcraft şi altele

După cum v-am mai spus, organizarea competiției din acest an a fost net superioară celei de anul trecut, cu un program mult mai aerisit și cu mai multe concursuri desfășurate în cadrul celor 3 zile caniculare din București.



Bucuria învinşilor sau "Cauntării sunt tot timpul optimişti"



Hai, mă, odată, sinucideți-vă, că se răcesc micii!

Concursul de Warcraft III a fost destul de puțin „mediatizat", el putând fi urmărit în altă sală decât în cea în care se aflau majoritatea spectatorilor. Și ăsta nu mi se pare un lucru tocmai bun, meciurile fiind bune și spectaculoase. Sper ca anul viitor nu numai concursul de Counter-Strike să fie transmis în sala principală, pe cele două proiectoare, ci și celelalte (măcar finalele).

Câștigătorii concursului de Warcraft III (toți trei urmând a se deplasa în Coreea) au fost: **Eviscerator, Orly și Dreamboy**, toți membri ai aceluiași clan. Cum care clan? TeG, normal...

Concursul de Counter-Strike destinat echipelor formate numai din fete a fost o premieră pentru acest gen de competiție, deși astfel de echipe nu sunt noi în peisajul ăăă... competițional (Ioanițoaia mă fac!). Câștigătoare au fost cele de la **R@m-Girls** din București, urmate pe locul doi de Crazy (TeG Girls) (iarăși?!) tot din București și pe locul trei de uG-Girls din Buzău. De asemenea, nici finala de fete nu a fost transmisă în sala principală, ceea ce ar fi putut aduce niscaiva huiduieli din partea privitorilor dacă nu ar fi fost prea concentrați cu semifinalele și finala de la băieți.

Dar cum România va fi reprezentată la WCG 2003 nu numai în Counter-Strike și Warcraft III, iată care sunt și ceilalți câștigători ai preliminariilor WCG 2003 din România:

Starcraft – TeG-Shamanul (și stați, că nu e ultimul din clan)

FIFA 2003 – TeG-Gica (v-am spus eu) și **Bugsy**.



Tu, eu cred că ăştia ne-au fraierit şi ne-au şutit monitoarele

Baftă

WCG 2003 se va desfășura pentru ultima oară anul acesta în Coreea (Seul, 12-18 octombrie), urmând ca anul viitor competiția să se desfășoare la San Francisco, iar în următorii ani să se plimbe prin toată lumea.

Preliminariile din România au fost un succes mai ales din punctul de vedere al gamerului care nu credea că va face vreodată bani din jucat în România. Premiile din cadrul competiției din acest an au totalizat 5000$, iar clanurile cele mai competitive au început a fi sponsorizate de diverse firme, care mai de care mai importante. Mai mult decât atât, și la chestia asta să ciulească urechile toate firmele care nu știu cum să se „lipească" de un public tânăr și numeros, nu se întâmplă în fiecare zi ca o sală plină ochi de tineri să aplaude la sfârșit sponsorul principal al competiției (Samsung), ceea ce nu ar fi făcut dacă le împărțeai fluturași pe stradă, îi orbeai cu panouri publicitare sau îi stresai cu reclame la televizor.

Avem deci un public numeros și destul de stabil, oameni care vor să investească în astfel de competiții, precum și jucători de calitate. Încă un pic, să creștem mari și o să vedeți atunci...

■ Mitza

LEVEL 10/03

talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
☐	3 luni	~~345.000 lei~~	230.000 lei
☐	6 luni	~~690.000 lei~~	400.000 lei
☐	12 luni	~~1.380.000 lei~~	750.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 10/03

talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL OPEN OFFICE	130.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



După 60.000 de ani fără ceva



Cine sau ce este Marte? Deși este cunoscut în mitologia greacă drept zeul războiului, în societatea noastră post-decembristă și monoteistă, mult mai multă lume știe de planeta care poartă acest nume. Este vorba de cea de-a patra dintr-un total de 9 planete prezente în sistemul solar. Cum noi suntem a treia, evident nu există decât două planete care se pot apropia ceva mai mult de noi, acestea fiind cea de mai sus și Venus. Eminescu ne-a vorbit despre Venus (vezi Luceafărul), așa că mă simt dator ca eu să vă vorbesc despre Marte.

Mare minune

În data de 27 august 2003, după aproximativ 60.000 de ani, planeta Marte s-a aflat la cea mai mică distanță posibilă de Terra, adică vreo 55,757,930 de km. Ce să mai vorbim, o fugă de cățea, un zbor de rândunică sau un fursec. În ceea ce privește evenimentul, lumea a reacționat în trei moduri. Unii au zis că domnule, este un eveniment unic într-o viață de om și merită ieșit pe stradă, urcat pe blocuri, munți sau scara socială. Alții s-au panicat la gândul că marțianu', de fapt, atât așteaptă. Acuș o să-și ia funia din pod, o s-o facă laț și o s-o arunce până s-o agăța de Empire State Building. Apoi, cu toată șatra lui de omuleți verzi (apropo de bancurile cu pădurari), or să-și agațe baticurile de funie și o să ne trezim cu ditamai invazia. Al treilea contingent, și cel mai mare, a reacționat cu o indiferență atât de șocantă, încât Marte s-a îndepărtat din nou. Pentru indiferenți, evident că nu contează faptul că acest eveniment se va mai repeta în anul 2227 (pe care sper să-l urmăresc și eu).

Astrologic vorbind

Așadar, dacă ați fost pe fază și vă interesează, bucurați-vă. Dacă nu, lasă că mai avem încă Luceafărul. Astrologii de seamă (a nu se confunda cu astronomii) s-au grăbit să ne anunțe tot felul de probleme. Unii au zis că vom fi mai violenți, alții că vom fi mai calmi. Așadar, undeva într-un plan cosmic, evenimentul s-ar putea să fi avut o influență, însă personal nu am simțit-o nici profesional, nici la sănătate și nici în relațiile amoroase. M-am uitat pe cer, am văzut o stea roșie... apropo, m-am uitat și cu binoclul și am văzut... tot o stea roșie. Cert este că evenimentul a trecut, iar distanța lui Marte față de Pământ a ajuns iar pe la 60.000.000 de km, spre deosebire de funia marțianului care a rămas la 58.000.000 de km. Nu-i nimic, mai au vreo 224 de ani să-i mai adauge 1-2 milioane de km, ca să fie siguri.

Marte, vino înapoi!

Mulți au plâns... de s-a cutremurat echilibrul și Mama Universului, la vestea că Marte păstrează din nou distanța. Lăsați, măi, smiorcăiala, că d-aia v-a dat tata telescop Hubble, calculatoare și stații orbitale. Data viitoare merem noi la el, nu de alta, dar se pare că ar conține apă în stare lichidă, pe malurile căreia sperăm să ne aștepte bacterii în bikini și amoebe în sandale.

■ Locke



Prince of Persia: The Sands of Time

Interviu oferit echipei LEVEL de către Yannis Mallat (producător)

Prince of Persia a fost un joc extrem de popular, cândva prin anii '80. A fost primul care a introdus animațiile cu mișcări reale ale personajelor și, de asemenea, a fost primul joc care a avut o acțiune bazată pe o poveste. De altfel, el a fost cel care a dat tonul jocurilor action inspirate de o poveste. Din păcate, partea a treia a jocului, menită să sărbătorească aniversarea a zece ani de la lansarea jocului, nu a fost primită prea bine de către fani, făcând astfel ca interesul pentru această serie să scadă. Acum, Ubi Soft are posibilitatea de a reabilita imaginea seriei Prince of Persia cu Sands of Time, prima dată prezentat la E3, un joc care la prima vedere lasă o impresie foarte bună. L-am rugat pe Yannis Mallat, producătorul jocului, să ne răspundă la câteva întrebări.

LEVEL: Haideți să începem cu partea mai grea: nu le-a fost frică celor de la Ubi Soft să scoată de la naftalină PoP după insuccesul ultimei părți a seriei?

Yannis Mallat: (râde) ... ah- ah- ah... nu vă pot spune nimic despre oamenii din vârful piramidei, dar eu, unul, am fost destul de speriat când mi s-a propus acest proiect. Reînvierea unei vechi licențe, mai ales a acestei licențe – a unui joc cu o









asemenea reputație, foarte bine cunoscut și care a pus bazele genului action / adventure – nu a fost floare la ureche. Cu atât mai mult cu cât, din cauza insuccesului de care a avut parte ultimul joc din serie, era clar că dacă și noi o dăm în bară, asta ar însemna îngroparea definitivă a seriei. Recunosc că și asta a mai adăugat un pic de presiune situației ☺. Dar odată ce am aflat toate datele problemei, ne-am pus pe treabă și am uitat de frică, de posibilitatea îngropării definitive a unui joc și ne-am concentrat pe joc, cum să îl facem să fie bun și mai ales să îl facem atât de bun încât să aibă un mare succes chiar dacă nu ar fi avut acest nume celebru și toată această moștenire.



L: Când v-ați apucat de producerea jocului și când va fi gata? Ce este deja gata și ce mai aveți de făcut la el?

Y: Producerea jocului a început acum 2 ani de zile, chiar dacă existau niște discuții între Ubi Soft și Jordan Mechner de câteva luni bune. Am început să îmi pun la punct o echipă prin mai 2001 și să mă gândesc, să ne gândim de fapt, la ce am putea face cu un asemenea nume. Dar eu spun că adevărata muncă a început în iulie, când Jordan a venit în studioul nostru din Montreal. De ce? Pentru că atunci echipa noastră (mai puțin de 10 oameni la momentul respectiv) a văzut reacția lui Jordan când s-a uitat peste ce puseserăm noi cap la cap până atunci. A rămas blocat și noi ne-am spus: "aha... se pare că suntem pe drumul cel bun...". Jordan simțea aceleași lucruri ca pe vremea când el se ocupa de PoP1, și noi la fel. Acela a fost adevăratul început. Cât despre ce mai avem de făcut, mai puțin decât am făcut până acum, asta e sigur ☺.

Mai avem încă de făcut retușurile finale, tweaking-ul, echilibrarea jocului și, nu în ultimul rând, eliminarea tuturor bug-urilor.



L: Ce anume a inspirat povestea și atmosfera jocului?

Y: Îmi amintesc că în faza de concept, toți cei implicați în proiect am fost încurajați să citim poveștile din 1001 de nopți. Este locul perfect de unde te poți inspira pentru o poveste interesantă, dar și pentru a veni cu niște idei trăsnite, atât pentru acțiune, cât și pentru locații. Pe partea cu povestea, Jordan a funcționat pe post de scenarist și el a scris povestea fantastică ce se dezvăluie bucată cu bucată prin tehnici narative de primă mână. Raphael Lacoste, designer-ul de nivel, nu a căzut în patima Evului Mediu și nu a umplut atmosfera cu un amalgam de culori și cu toate acele lucruri pe care le poți vedea în orice film de duzină de genul Lampa Fermecată sau Covorul Zburător... Nu, el a studiat adevărata artă și arhitectură din Persia medievală, care este foarte subtilă și fermecătoare. Și-a găsit inspirația în foarte multe cărți și tratate de istorie. Jucătorii vor fi fermecați fără să își dea seama. Aceasta este adevărata magie.

L: Se pare că eroul principal a devenit mult mai atletic și beneficiază de niște abilități acrobatice pe care nu le-am mai văzut în jocurile anterioare. Are unele dintre trăsăturile Larei Croft și ale celor din Matrix, iar toate acestea sunt combinate cu efectele vizuale din "Crouching Tiger, Hidden Dragon". Puteți să ne spuneți de unde până unde și cu ce scop?



Y: Ei bine, știi, noi, producătorii de jocuri, împărtășim aceleași idei. Asimilăm tot ce se poate de pe la Hollywood sau ce mai este la modă pe Coasta de Vest și tot așa... Și chestia asta mi se pare normală. Dar diferența R-E-A-L-Ă este cât de bine implementezi acele idei într-un joc. Alex Drouin, directorul nostru de la animație, este un fan și un practicant al kung-fu-ului. Când CTHD a apărut pe ecrane, am fost dați pe spate. Nu neapărat de mișcările acelea nemaipomenite, dar felul armonios în care se îmbinau toate a alcătuit un tot perfect. A fost foarte impresionant pentru noi și exact același sentiment vrem să îl insuflăm și jucătorului. Cât despre Tomb Raider, este greu să spui că ne-am inspirat din acel joc când jocul nostru este cel care a pus bazele genului action/adventure, care a dus la asemenea titluri ☺.

L: Per total, cât de mult se bazează PoP3 pe cele două jocuri precedente?

Y: Haide să vorbim doar despre PoP 1&2 aici... Aș spune că am păstrat cele trei elemente de mare succes din primele jocuri: seturi de mișcări nemaivăzute și fluiditate a animațiilor, secvențe de luptă intensă și un design de nivel puternic și inteligent. Și crede-mă, exact asta ne trebuie! Desigur, este ceva

ce vom adăuga în Sands of Time: TEHNOLOGIE. Ceva ce poate fi atins doar prin consolele de ultimă generație, chiar de generația următoare, ceva ce oamenilor le place mult: jocul cu curgerea timpului (în real time), sistemul fizic (păr, corpuri moi, perdele...), inverse kinematics, încărcare dinamică, mai spune și tu...

L: Pe parcursul jocului, care va fi proporția dintre genul adventure și genul action?

Y: Sunt atât de îmbinate încât jucătorului îi va fi foarte greu să facă distincția și să spună: "asta e partea de adventure" sau "asta e partea action". Stilul jocului va pune jucătorul direct în mijlocul acțiunii, chit că este în timpul unei luptei, în mijlocul unei acrobații, oriunde, oricând. Acum, totul depinde și de felul în care definești tu adventure. Per se, aventura este subestimarea unei situații critice. Prințul este clar în mijlocul a ceva mult mai mare decât el și asupra căruia nu are nici un fel de control. Dezlănțuirea lui Sands of Time este ca și cum ai deschide Cutia Pandorei, la fel ca și arca pierdută... Trebuie să se descurce cu lucruri nemaivăzute până atunci. A trezit Răul și asta îl aruncă direct în mijlocul acțiunii.

L: Când și unde se va implica Jordan Mechner, creatorul seriei originale, în procesul de producție a jocului?

Y: Se va implica? Jordan este implicat până în gât, de la bun început. La început ca scenarist. Dar pe măsură ce proiectul prinde formă, este din ce în ce mai mult consultat în materie de design de nivel. Este extraordinar să îl avem pe Nașul genului action/adventure printre noi.

L: Spune-ne ceva despre poveste, personaje, decoruri și arme.

Y: Prințul, fentat de vizirul malefic, a dat drumul în lume la The Sands of Time. Acel nisip era ținut într-o clepsidră magică, lăsată în grija unor indieni bătrâni și înțelepți. De atunci, Apocalipsa s-a abătut asupra castelului, nisipul s-a împrăștiat repede, infestând fiecare ființă umană atinsă, transformând palatul într-un loc de joacă perfect pentru prințul nostru. El nu are de ales și trebuie să colaboreze cu o prințesă indiană cam misterioasă, în care nu prea poți avea încredere, dar trebuie să o faci, pentru a readuce nisipul în clepsidra magică. Prințul este un maestru săbier și un foarte bine antrenat acrobat, dar mai este ajutat și de Pumnalul Timpului, armă ce îi oferă eroului posibilitatea de a se lupta cu mai mulți inamici deodată, într-un stil nemaivăzut până acum.



L: Cât de multe niveluri sunt în joc?

Y: Știi, am implementat un sistem dinamic de încărcare a nivelului. Nu vor exista chestii de genul: "Harta și obiectivul atins. Așteptați să se încarce nivelul următor". O să fie totul imens, fără sfârșit. Locul de joacă va fi întregul castel, unde prințul se va plimba pe acoperișuri, prin subterane, pe pereți,





prin pereți... Asta îi va oferi posibilitatea jucătorului de a fi introdus într-o mulțime de locații diferite, fără a distruge continuitatea jocului.

L: La ce fel de AI trebuie să ne așteptăm?

Y: Unul care vă va pune probleme, deoarece va fi deștept. Inamicii, odată ce s-au transformat în Sandmen, luptă cel mai bine în grup. Atunci beneficiază de o inteligență comună, mai ridicată, inteligența de haită. Mai mult, unii dintre ei vor putea fi uciși doar printr-un anumit fel... o să vă surprindă.

L: Cum se va controla camera?

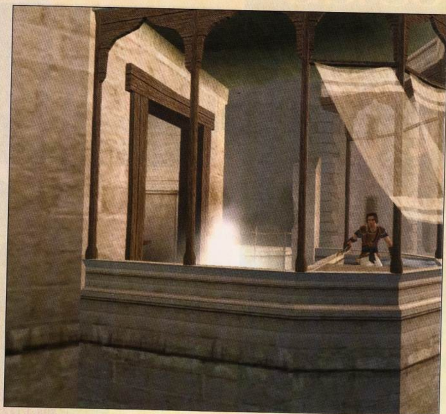
Y: Acesta este lucrul cu care ne mândrim cel mai mult. Este atât de bine făcută, încât nu trebuie controlată în nici un fel. Am făcut o grămadă de teste care toate au dat rezultate excelente și doar știți cât de importantă este camera. Dar bineînțeles că jucătorul o va putea controla dacă va dori. Astfel, va putea admira peisajul sau cerceta harta în amănunt.

L: Jocul cu nisipul timpului pare a fi partea cea mai interesantă. Vom putea relua ultimele 10 secunde ca să aflăm ce ne așteaptă. Ne poți da ceva detalii?

Y: Aaaahh... asta e partea cea mai interesantă. Nisipul timpului. Este ceea ce noi numim capodopera din design. Este ceea ce leagă totul, de la poveste la gameplay. Nisipurile timpului sunt o năpastă când sunt scăpate de sub control. Nimeni nu le poate controla, decât dacă are un artefact făcut din nisipuri. Cel mai puternic asemenea artefact este Pumnalul Timpului, cel pe care prințul îl deține. Umplut cu nisip, el îi oferă stăpânului său mai multe puteri: puterea de a da timpul înapoi (în timp real), puterea de a avea viziuni despre viitor, în anumite părți speciale (cu un efect impresionant la intrarea în transă), puterea de a îngheța inamicii, de a opri timpul, de a se mișca foarte repede... Toate foarte impresionante. Stăpânește Nisipurile sau te vor îngropa, despre asta este totul.

L: Ce putem spune despre partea tehnică a jocului? Ce efecte grafice suportă?

Y: După cum am mai zis, The Sands of Time este despre TEHNOLOGIE. Ați văzut cu toții ce bune și frumoase erau toate în Splinter Cell, nu? Ei bine, de la Sands of Time să vă așteptați la mai multe...



L: Ați reușit să introduceți toate ideile plănuite în joc sau să ne așteptăm și la o continuare?

Y: Știi, când te apuci să faci un joc, trebuie să lași unele lucruri deoparte. Ce lași deoparte sunt lucrurile care nu dau bine puse lângă celelalte. Este un proces de eliminare a tot ceea ce este slab pentru a păstra doar ce este cel mai bun. Toată chestia este să nu tai nimic din ce nu a mai fost folosit până acum, evident. Așa că, la început, tai până când rămâi doar cu ce îți trebuie. Ce a rămas este exact ceea ce trebuie.



L: Jucătorii de pe PC au de ce să se teamă? Vor primi un joc care are problemele clasice ale jocurilor de consolă portate pe PC (lipsa posibilităților de salvare, dificultăți la controlul personajelor, funcții grafice nefolosite la maxim)?

Y: Jocul este un joc pentru console, asta e sigur. Dar chiar și așa, nu este greu să îl faci să fie un joc extraordinar și pentru PC. În legătură cu controlul personajelor, suntem conștienți de faptul că ar putea strica tot, așa că este prioritatea noastră numărul 1. Hei, PoP a fost un joc pentru PC, așa că nu îl vom dezamăgi pe jucătorul de pe PC!

L: Care a fost partea cea mai plăcută din întreg procesul de producție?

Y: Partea cea mai frumoasă a fost timpul petrecut cu echipa. A fost extraordinar faptul că am putut participa la crearea jocului, imaginarea poveștii, la design-ul de nivel, la plănuirea și apoi la jucarea capodoperei ce a ieșit din creierii ăștia. Un proiect este de fapt o aventură umană și munca cu echipa a fost ceva ce am prețuit cu adevărat.

Noul Prince of Persia, din ce s-a văzut din filmele prezentate la E3 și la ECTS, cu animația sa subtilă, sugerează un joc cu efecte vizuale extraordinare. Acest lucru, combinat cu stilul de luptă à la Matrix și cu ideile noi, poate foarte bine să ducă la lansarea unui joc de un real succes.

■ LEVEL

Activision Pre ECTS Press Day



Se făcea că era o minunată zi londoneză de vară târzie... Proaspăt coborât din avionul românesc al companiei TAROM, am luat calea hotelului, după care m-am repezit cu suflet de metrou britanic spre Earl's Court, unde trebuia să fiu preluat de serviciul special de transport angajat de Activision cu ocazia zilei de dinainte de ECTS 2003, zi în care hotărâse să atragă presa mondială într-un mediu separat de nebunia târgului (la care Activision oricum nu a participat decât formal).

Ajung în Earl's Court... și dă-i și caută serviciul special de transport... și ia-l de unde nu-i. În cele din urmă, o dubiță Mercedes izolată, cu un șofer la fel de izolat în cravata-i, mi-au sărit în ochi pe fundalul monoton al asfaltului parcării din spatele ECTS. În doi timpi, trei mișcări și 1,64 optimi m-am depus în „limuzina" carry-all, bucuros că am la dispoziție un Sprite și spațiu cât pentru zece... care, evident, s-a umplut aproape instantaneu cu unsprezece indivizi. Indivizii s-au dovedit în cele din urmă a fi niște băieți de treabă, italieni de origine, chiar redactori ai echivalentei reviste concurente, numită la ei PC Games World. Din vorbă-n vorbă, iată-ne pe drum, după aceea în fața sediului Activision din Slough și, în fine, cam înghesuiți, într-o cămăruță de patru pe trei, salutând fețe străine și căscând gura la ce se întâmpla pe acolo.

Îmboldiți de naturalul sentiment al foamei, ne-am repezit galeș spre fursecuri, comentând între timp deosebirile dintre acest Activision Pre ECTS Press Day și EA Play-ul organizat cu un an în urmă. Cruda realitatea ni s-a înfățișat în toată oroarea: Activision e mai săracă decât Electronic Arts. Mult mai... vizibil mai... Argumentul a venit repede: „Am dorit o atmosferă mai intimă". Deh, atât de intimă încât era dificil să-ți iei notițe fără să-l scarpini în ureche pe megieșul jurnalist.

Evident, EA Play a avut mult mai mult fast... Dar, în definitiv, parcă asta contează cu adevărat? De fapt, toată lumea venise cu un singur, MARE scop. Acela de a vedea Rome – Total War rulând frumos pe un ecran mare, plat și cu explicațiile de rigoare. Activision a încercat (și în parte a reușit) să atragă atenția și cu The Movies, semnat Peter Molyneux, și Call of Duty (a cărui echipă de producători este compusă în mare parte din cei care au stat în spatele lui Medal of Honor: Allied Assault). Ș-amu, pe-ndelete, că n-oi fi fulger...


Unde-s mulți... -s mulți



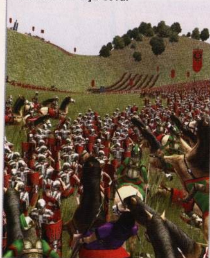
La Activision sunt fani și au Xerox

ROME™
TOTAL WAR

M-am întors de la Londra cu poze, amintiri, oboseală etc., dar poate mai importantă decât toate este cartea de vizită Activision pe care scrie, cu litere de-o șchioapă juma', „Rome – Total War is coming to ROMANIA!". Asta înseamnă că jocul acesta riscă să arunce populații întregi de gameri în delir.

Cu toții cunoaștem seria Total War. Mulți dintre noi au jucat aceste jocuri. Destui sunt aceia care au terminat jocurile TW. Însă sunt destul de puțini cei care au înțeles la perfecție mecanismul acestor tactico-strategii extrem de complexe.

Vrei să vezi așa ceva!



Prin Rome - Total War, Activision își propune să meargă mai departe pe drumul deschis cu Shogun, însă, evident, sub presiunea timpurilor și a hardware-ului, s-a trecut la o grafică integral 3D pe harta tactică (cea strategică nu a fost arătată nici măcar o secundă). Și cu asta ne-au înnebunit de cap cei de la Activision timp de o jumătate de oră, fără a dezvălui secretele și implementările noilor funcții de AI. E sigur că sistemul de recrutare va rămâne similar, însă adaptat specificului roman, că organizarea pe câmpul de luptă va fi asemănătoare cu cea din celelalte jocuri, dar sunt lucruri schimbate major: acum orașele sunt „adevărate", cu clădiri care pot găzdui minigarnizoane, dar care pot fi dărâmate sau arse. În plus, introducerea elefanților ca unitate combatantă presupune adoptarea unor tactici extrem de precaute.

Per total, impresia lăsată de Rome - Total War a fost una de uimire combinată cu o oboseală a obișnuinței. Nu mă înțelegeți greșit: jocul s-a prezentat excelent și, se auzeau laude, ar rula impecabil și pe PIII 600 MHz cu 128 MB RAM (deși într-un moment de respiro am aruncat o scurtă privire asupra configurațiilor din încăpere: P4 3,06 GHz cu 1 GB RAM și ATi Radeon 9800 PRO peste tot...).



Țestoasă cu aromă, direct de pe ecran

CALL OF DUTY

Seara se lasă peste sediul Activision din Slough... Intră Tim Ponting, Head of European Corporate Communications și așa mai departe, care se așază la un computer și începe să-mi doinească ușor despre Call of Duty. Evident, eram familiarizat cu jocul doar din imaginile pe care le-am postat cu mânuțele-astea două pe www.level.ro. Acum, era „the real thing". Începe nebunia: împușcături, explozii, oameni morți, loviți de compatrioți care urlau sloganuri comuniste prin portavoce primitive, bărci... hmmm.... avioane germane măturând apa cu tunurile... hmmmm... și, brusc, m-am iluminat: eram în Stalingrad, în Enemy at the Gates. Greșit, intervine Tim, acesta este Call of Duty, „inspirat doar puțin din film". Evident, filmul este inspirat și el din bătălia pentru Stalingrad, ergo asemănarea... să zicem.

Jocul este un Medal of Honor dus un pic mai departe. Scripting-ul la greu te face să te cam îndoiești de realismul evenimentelor, dar, per total, Call of Duty este un joc de atmosferă care s-ar putea să rezerve surprize extrem de plăcute celor pasionați de pac-pac-uri patruzeciste.

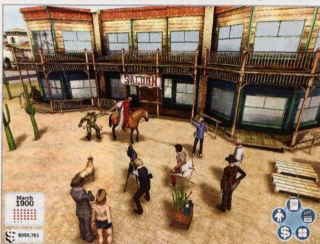

Tiger simply... ruins


Mai bun ca MOHAA?





Mucava, decoruri, spoială ieftină



The horror... err.. western?

În aceeași atmosferă britanic de sumbră am asistat la prezentarea unui joc despre al cărui viitor se știu foarte puține chiar și în echipa de producție. Povestea merge cam așa: într-o dimineață, Peter Molyneux s-a trezit și a zis: „Voi face un joc în care ai de condus un studio de filme". Și s-a apucat de treabă și... jocul nu arată și nu se mișcă rău. Problema e că scârțâie acolo unde doare de fapt cel mai tare: transformarea ideii în gameplay.

The Movies va fi complet 3D (a devenit cu adevărat inutil să mai spui așa ceva...). Jucătorul va avea în grijă un studio de filme din 1920 până în 2020 și va putea produce toată gama de pelicule imaginabilă: horror, SF, drame, western-uri, de caft, comedii etc. Va avea la dispoziție o grămadă de actori, care se vor diferenția prin talent, înclinații, vicii și, evident, salariu. Adăugați la toate acestea zeci de decoruri, echipe întregi de regizori, scenariști și tehnicieni de sunet și obțineți un frumos „Black & White does Hollywood!".

■ Mike

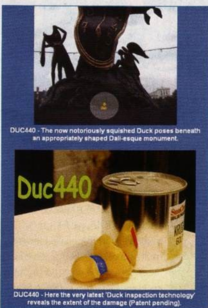
WWW.

I found a duck

www.ifoundaduck.co.uk

Oamenii vor să se simtă bine, să iasă în oraș la o bere cu amicii și să stea la discuții. Câteodată însă, aceste discuții au niște rezultate total neașteptate, iar deciziile și ideile nebunești încep să își facă apariția. De exemplu, unii pun de o țară (Cabiria, să zicem...), pe când alții se rezumă la rățuște. Cum care rățuște? Păi, alea 500! Care? Păi, să îți explic: niște plictisiți au strâns 500 de rățuște din plastic, le-au pus câte un cod de identificare la gât și le-au plasat prin Londra. Rezultatul? După doi ani rățuștele respective sunt împrăștiate prin toată lumea, iar ifoundaduck.co.uk este site-ul care se ocupă de călătoriile rățuștelor, de recordurile pe care le-au doborât și de locurile prin care au fost. Să bem pentru asta!





DUC440 - The now notoriously squished Duck poses beneath an appropriately shaped Dali-esque monument.

DUC440 - Here the very latest 'Duck inspection technology' reveals the extent of the damage (Patent pending).

International Center for Bathroom Etiquette

www.icbe.org

Welcome,
to the International Center for Bathroom Etiquette

Hate Mail * Online Store * Forum * Email Us

Toilet Hygiene Habits

How to Hang Toilet Paper

Angle of Incidence?

Dacă tipii care au avut ideea cu rățuștele erau cât de cât plictisiți, imaginați-vă ce viață socială searbădă pot avea niște indivizi care au fondat un centru internațional al bunelor maniere în toaletă (!!!). Mai mult decât atât, seriozitatea cu care sunt abordate subiecte gen "Cum să așezăm hârtia igienică" sau "Cum să nu ne stropim... prea tare" nu pot decât să ridice niște sprâncene și semne de întrebare. Oricum, dacă sunteți curioși sau aveți nevoie de ceva lecții în plus, accesați cu încredere site-ul de față. Au și forum, cu oamenii care nu se dau în lături să îți ofere o mână de ajutor.

Exit Mundi

O, da! Genul meu de site. Detaliat, bine structurat, plin de umor și de informații despre sfârșitul lumii. Câteva sute de scenarii posibile, descrise cu precizie și cu o plăcere sadică, specifică oricărui om normal stresat de vecini. Este, în cele din urmă, un site recomandat celor triști și fără nici un chef de viață, care vor avea ocazia să se asigure că oricum o să murim cu toții, așa că mai bine trăim la maxim zilele care ne-au mai rămas. Ceea ce îmi reamintește că mai bine m-aș delecta cu o sticlă de ceva, ceva prezențe feminine și fumuri decât cu un articol. Dar o fac pentru voi... și pentru că trebuie... cică...

■ Mitza

Flying Pig Gallery

Contrar numelui pe care îl poartă site-ul de față (care nume oricum anunța ceva fain), nu este vorba de tehnici avansate de a propulsa porcii deasupra șurei vecinului (după ce îl pui să îți promită că ți-o dă pe Măria "când o zbura porcu'!"), ci de un site care îți oferă spre vânzare diverse modele de jucării pe care le poți asambla și modifica de unul singur. OK... stați... de ce e site-ul ăsta aici? Errrr... Poate pentru că sună bine și poate că așa o să aveți niște copii mai deștepți, care o să știe de mici că foarfeca taie și face buba. Sau poate că nu. Ce știu eu?









ECTS Files 2003

Sesiunea de încălzire pentru toamnă/iarnă



Stimate român, dacă n-ai călcat niciodată în Anglia, nu fi supărat, că și acolo sunt tot case. Mai mici, mai mari, pe puterile fiecăruia. Între case cresc copaci, stații de metrou și, desigur, în buricul târgului londonez, se înalță falnic Curtea Ărlului (pe englezește Earl's Court) – nu că Big Ben-ul și mai tot Westminster-ul s-ar putea compara cu atare minunăție arhitectonică, prezentă în imaginea de mai sus...

Totuși, în nici un caz nu se poate spune că arhitectura clădirii ar atrage miile de gameri în fiecare an. Never! Gamerul la game trage, și asta s-a văzut foarte clar cu ocazia noii versiuni (2.0.0.3) a deja venerabilului European Computer Trade Show. Stop! Aici e o problemă. De ce ECTS se cheamă ECTS când mai mult jumătate de târg este ocupată de PlayStation Experience (cu o suprafață dublă față de 2002 și cu un număr mult mai mare de vizitatori)? Unde e Computer-ul din ECTS?

Totuși, să nu sărim gardul înainte de a exclama un „Hop!" hotărât, pentru că Londra a fost și anul ăsta darnică în jocuri pentru PC. BEHOLD THE GAMES!

ECTS 2003 – ATARI

În plimbare prin coridoarele dintre pereții falnici din carton am rătăcit pe la Atari, ieșită la rampă cu două titluri mari și late (plus câteva mici și înguste). Cele două staruri... ghiciți? Enter the Matrix și Unreal Tournament 2004. Dacă primul titlu, fluierând în procesul de răsuflare, încă deservea câteva Sony PS2, UT 2004 a atras atenția unui public venit acolo să vadă care-i șpilu' cu această nouă măcelărie cu grafică strălucitoare. Fanii hardcore pot să stea liniștiți: deși toate hărțile și personajele din UT 2003 au fost păstrate, gameplay-ul se schimbă în UT2004 mai ales prin aceea că au fost introduse vehicule (aer, sol, spațiu), iar grafica se schimbă pentru că așa sunt vremurile. UT2004 strălucea și în standul nVIDIA, pe FX-uri cu multe zerouri în coadă. Erau însă multe de văzut la ECTS, așa că am făcut pași, după o scurtă discuție cu *Lynn David* (în poză), o fermecătoare reprezentantă Atari.











ECTS 2003 - THQ

Standul THQ era tăcut... pentru că toată lumea făcea liniște și îi asculta pe bărbații care îi tot ziceau de dor și dragoste, în timp ce, separat, prezentau două jocuri: STALKER și Full Spectrum Warrior. Ambele titluri au menirea de a te provoca să-ți ciulești urechile. În fond, discutăm de nume importante: GSC Game World (STALKER) și Pandemic Studios (FSW).

Înainte de mă repezi întru picanterii despre cele două jocuri, am tras o dușcă de cola, am privit domnișoarele ce-mi zâmbeau galeș, dar formal din gheretă și am privit cu încredere spre colegii din presa europeană (Eh? Colegi, sună bine...), toți frământându-și agale șepcile în mâini, doar-doar o pica ceva mai mult decât spuneau trailer-ele. Cu multă curtoazie, am fost invitați să stăm odată jos în sală, să scoatem floricelele și să căscăm bine ochii, urechile și alte organe senzoriale. Și...

Premiile ECTS 2003

Best PC Game of the Show
Far Cry (Ubisoft)
Best Console Game of the Show
XIII (Ubisoft)
Best Online Game of the Show
Everquest II (Ubisoft)
Overall Best Game of the Show
XIII (Ubisoft)
Best Console of the year
Microsoft Xbox
Best Publisher of the Year
Nintendo
Best PC Hardware of the Year
ATI 9800 PRO




Oleg Yavorsky - GSC Game World

S.T.A.L.K.E.R.

Ucraineanu-i frate cu românul. Asta se știe de când ne-am înțeles atât de bine asupra chestiunii bucovinene. Totuși, cu geopolitica aruncată într-un colț, trebuie să mă declar absolut încântat de prezentarea reprezentativă prezentată de reprezentantul GSC Game World, imortalizat în poza de mai sus.

STALKER este cunoscut de aproape toată lumea mai ales din trailer-ele sale faimoase, prezente, evident, și pe CD-urile LEVEL (de exemplu, pe 09/2003). Jocul promite o grafică exemplară și un gameplay atractiv. Din prezentarea lui *Oleg* a reieșit clar că mai e de lucru destul de mult până la finalizarea jocului. Jucătorul va fi prins într-o zonă plină de mutanți, unde se va lupta cu alți stalker-i pentru obținerea artefactelor radioactive. Cu patru bare colorate frumos (sănătate, foame, sete și iradiere) și un inventar limitat, jucătorul va putea totuși contracara efectele adverse ale radiațiilor cu pilule anti-radiation și, evident, cu votcă.

Full Spectrum Warrior

Cu un subtitlu hotărât („Decisiveness of Action"), cu un producător ca Pandemic Studios și cu spatele ținut de armata americană (pentru care a fost conceput inițial), Full Spectrum Warrior este un joc care, din micul trailer disponibil, părea un soi de Delta Force. Nici pe departe... mă rog, e tot cu războaie în Irak și alte sad(dam)isme asemănătoare, însă nu e shooter, e RTT(S), 3D, frumos, plin ochi de inovații, un joc tactic, cu o grafică foarte bine gândită (cu rol în gameplay), cu efecte spectaculos de realiste și cu o „ținută de drum" (armament, comenzi disponibile, posibilități de manevră) excelentă. Problemă: versiunea prezentată de *Brian Gomez* era pentru Xbox. Punct și păcat. Există o oarecare posibilitate de a vedea cândva FSW și pe PC, dar jocul este momentan conceput pentru consola Microsoft și folosește din plin caii putere ai cutiei verzi.


Brian Gomez - Pandemic Studios





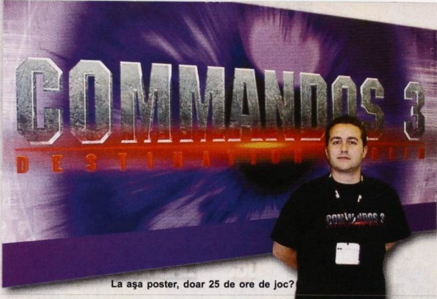
ECTS 2003 – EIDOS

Ce vă spune „Eidos"? Multe, cu siguranță. Foarte pe scurt: Tomb Raider, Commandos, Deus Ex, Hitman, Praetorians și poți s-o ții așa până la ECTS 2005... Până atunci, la ECTS 2003 am fost fericit cu două mari prezentări: Commandos 3: Destination Berlin și Deus Ex: Invisible War.

Cele două jocuri poartă atâta greutate pe umeri că stau să plesnească. Prezentările au fost însă ținute într-un cadru intim, restrâns și complet acoperit de sunetele unei firme vecine standului Eidos, care a dat boxele la maxim la un concurs cam tâmpit. Nu cumva să auzim ceva despre „greii" Eidos...

În fine, după multiple ridicări ale vocii, prezentatorii și-au ținut pledoariile în favoarea celor două megaproducții (deși a fost menționat și Legacy of Kain: Defiance, nu s-a ținut nici o prezentare).

Commandos 3: Destination Berlin este, previzibil, un deliciu grafic absolut. Detaliile grafice (extrem de multe, dat fiind că harta misiunilor s-a păstrat 2D) sunt mișcător de realiste, totul arată ca într-un film, cu personaje extrem de bine animate și cu interioare 3D care sunt oricum, numai urâte nu. Commandos 3 e împărțit în 3 campanii: Stalingrad, Europa Centrală și Normandia, dar va fi sesizabil mai scurt decât predecesorul său (timpul de joc a fost redus de la circa 100 de ore la 25, în urma numeroaselor studii întreprinse de Eidos). Evident, nu lipsește multiplayer-ul, cu 12 împărțiți în 2 de 6.



La așa poster, doar 25 de ore de joc?



Will Ormerod/Kathryn Clements - Eidos

Dacă jocul de WW2 s-a bucurat de o prezentare excelentă, Deus Ex: Invisible War (în care mi-am vărsat cam toate speranțele pentru anul în curs) m-a izbit cu un iz nu foarte plăcut de... superficial. Pe lângă o prezentare plictisitoare, fără sare și piper, am ajuns (mai mult de unul singur decât în urma informațiilor oferite de duduia care expunea subiectul) la concluzia că Deus Ex: Invisible War e pe o margine, destul de înaltă și destul de tăioasă și, dacă alunecă, fie se sparge, fie se taie. Interfața a fost modificată, armele au fost modificate, povestea a fost modificată, personajele au fost... o-ho-ho... modificate (cu JC Denton te întâlnești doar pe parcursul jocului). În fine, nu vreau să par negativist, dar sunt, așa că, până la proba contrarie, Deus Ex: Invisible War mi-a rămas în memorie doar ca o clonă de Deus Ex. Bine că speranța moare ultima...



Play It! The Ferrari way.

Postal 2 babes (nu se câştigau la concurs)

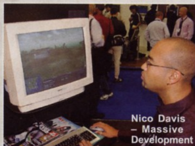
ECTS 2003 – VIVENDI Universal Games

În timp ce mulțimea înnebunită se bătea în disperare pe un loc în sala de Half Life 2 (unde n-am reușit să intru din cauza unei masive găuri de comunicare în interiorul Vivendi), mi-am îndreptat atenția spre o mai veche iubire: Ground Control, RTT 3D cu nuanțe strategice, care va ajunge anul viitor la frumoasa cifră 2.

În timp ce Nico Davis de la Massive Development îmi povestea ce și cum, eu vedeam un vis devenit realitate. Ground Control 2 este un deliciu grafic, sonor și de gameplay, cu un engine care s-ar preta (aproape) și unui FPS.



Povestea din Ground Control 2 (cu planeta, cu populația aproape exterminată, cu rezistența împotriva Imperiului Terran) o cunoașteți din știrea de luna trecută. Important este că în GC2 a dispărut, se pare, command APC-ul, a cărui distrugere ducea, în primul joc, la pierderea misiunii. Acum, dropship-ul a căpătat un rol mai important, spre fericirea fanilor GC.


Nico Davis – Massive Development



Computer Trade (Re)show

A fost destul de frig la Londra. A plouat. S-a luat curentul în metrou, dar am avut destule baterii să fac poze (cu bliț) când s-a încins atmosfera din târg, odată cu apariția unor frumuseți locale și oneste, care și-au etalat talentele anticulinare într-un spectacol de costume strâmte de piele neagră pe Ferrari și de blugi desfăcuți și Postal 2 tipărit pe sâni bombați și lenjerie tanga. Evident, ECTS 2003 a suferit de o dezechilibrare vizibilă a masei de vizitatori, adunați cu toții în jurul minunatelor urmașe ale Evei.

După dezmeticire, am realizat că ECTS 2003 a fost într-adevăr un show destul de mare, destul de interesant, destul de plin de vizitatori, destul de animat (jocurile Dance au în continuare un succes enorm în Vest). La ECTS 2003 au fost muzică, culoare, zgomot și, desigur, extrem de multe jocuri. De toate pentru to(n)ți: PC, console și chiar N-Gage (Nokia a avut un stand dedicat viitorului telefon-consolă de jocuri). N-au lipsit 1C Company cu Vivisector (care trăiește bine mersi și se pregătește de lansare), Cenega cu UFO: Aftermath/Korea: Forgotten Conflict și Ubi Soft cu Far Cry, Prince of Persia și XIII, pe care îl cunoașteți deja din demo-ul de pe CD-ul de luna trecută. Evident, urmează ECTS 2004. În fond, să fie cum zic ei: See you next year!

■ **Mike**

see you next year! 1-3 September 2004

lifestyle

"Kish Kash", semnat BASEMENT JAXX

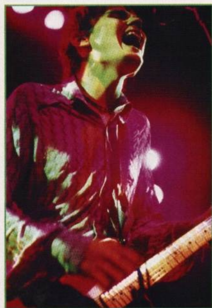


Duo-ul englez Basement Jaxx a terminat de curând de lucrat la un nou album, "Kish Kash". Acesta va fi lansat la sfârșitul lunii octombrie. Colecția este continuarea la binecunoscutul album lansat în 2001, "Rooty", de pe care au fost extrase celebrele hituri dance "Where's Your Head At", "Romeo" și "Get me Off".

Albumul "Kish Kash" al celor doi Basement Jaxx, Simon Ratcliffe și Felix Burton, îi găzduiește, printre alții, pe cântăreața dance/hip-hop Dizzee Rascal, pentru piesa "Lucky Star", și pe JC Chasez de la N'Sync, pentru "Plug It In".

Din câte se pare, Basement Jaxx intenționează să plece într-un turneu în 2004. Momentan, nu se cunosc prea multe detalii.

Demisie irevocabilă



Billy Corgan are probleme cu femeile din anturajul său. Paz Lenchantin, basista care cânta la Zwan de aproape un an, și-a dat demisia. Ea a înmânat-o personal fostului lider de la Smashing Pumpkins, care acum este membru al trupei Zwan. Traseul abandonurilor nu se oprește aici. Până și basista D' Arcy – epoca Smashing Pumpkins – a părăsit trupa în 1999, cu puțin înainte de lansarea albumului "Machina: The Machines of God". Nici Melissa Auf Der Maur nu s-a lăsat mai prejos, așa că a plecat din trupă înaintea dezmembrării acesteia la sfârșitul anului 2000.

Tragem linie și adunăm. Paz Lenchantin este așadar a treia femeie din sfera Corgan care pleacă. Motivul exact al plecării nu este cunoscut încă. Tot ce a avut de spus: "Este timpul să mă ocup de noi proiecte...". Domnișoara are, în orice caz, un CV bun... Îi urăm succes!

TotATA – VIȚA DE VIE

"Totata" este noul single Vița de Vie. Piesa vorbește despre relația cu persoana iubită. Dorința de a fi împreună cu ea este uneori mult mai puternică decât rațiunea sau conștiința – "lacrima din palma mea/aș vrea să fie a ta". Deși o piesă de dragoste, "Totata" este dinamică.

Acesta este al treilea single din albumul "Doi", lansat în noiembrie 2002. "Totata" beneficiază de un videoclip de excepție – cascadorii, filmări din elicopter, urmăriri ca în filme, mașini distruse. Iată cuvintele care descriu cel mai bine atmosfera videoclipului, care nu trebuie ratat. Este recreată povestea Bonnie și Clyde, personajele centrale fiind Adi și Catrin, care sunt urmăriți de colegii de formație ai lui Adi. Toate cascadoriile din videoclip au fost realizate chiar de membrii formației, cu sprijinul unui cascador profesionist care i-a transformat în adevărați actori de filme de acțiune. "Doi" este al patrulea disc al celor de la Vița de Vie. Este un album... altfel, care arată o altă latură a ceea ce înseamnă Vița de Vie.



PAGINĂ REALIZATĂ ÎN COLABORARE CU REVISTA Sunete

lifestyle

Bad Boys II

Martin Lawrence și Will Smith strâng din nou mâna cu producătorul Jerry Bruckheimer și regizorul Michael Bay pentru a realiza partea a doua a producției pline de acțiune și umor, Bad Boys. Pericolele cărora vor trebui să le facă față cei doi sunt mult mai mari și mai numeroase decât cele din prima parte. Mike Lowrey (Smith) și Marcus Burnett (Lawrence) fac parte dintr-o super-echipă high-tech, însărcinată cu distrugerea rețelelor de distribuitori de ecstasy care au invadat orașul Miami. Fără voie, ei descoperă o conspirație extrem de periculoasă în care este implicat un crud lord al drogurilor (interpretat de Jordi Mollà). Acesta încearcă să-și extindă imperiul și să obțină controlul asupra întregii piețe a narcoticelor din oraș.





În vederea realizării scopului, traficantul nu ține cont de nimic și ucide pe oricine îi stă în cale.

Pentru a înrăutăți lucrurile, frumoasa surioară a lui Marcus, Syd (Gabrielle Union), un agent DEA sub acoperire, este prinsă în mijlocul focului. Misiunea capătă alte valențe în momentul în care apar și alte complicații datorită sentimentelor romantice ce-și fac apariția în Mike și Syd, spre disperarea frățiorului. Prin urmare, printre ițe romanțoase în stilul telenovelelor clasice, veți avea parte de multă acțiune și râsete cât cuprinde numai dacă veți merge la cinema.

Data apariției octombrie 2003
Distribuit de InterComFilm România

The League of Extraordinary Gentlemen

Sean Connery este Allan Quatermain, cel mai mare aventurier al tuturor timpurilor, cel care conduce o legiune de supereroi, cum nu a mai văzut lumea înainte și nici nu va mai vedea de acum încolo. Liga se compune din: Captain Nemo (Naseeruddin Shah), vampira Mina Harker (Peta Wilson), omul invizibil Rodney Skinner (Tony Curran), agenta serviciul secret american Sawyer (Shane West), Dorian Gray (Stuart Townsend) și Dr. Jekyll/Mr. Hyde (Jason Flemyng). Membrii Ligii sunt, după cum v-ați dat seama, numai unul și unul, dar, învățați să rezolve totul singuri, vor trebui să facă față unor noi provocări datorate

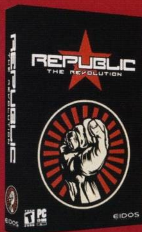




faptului că vor lucra în echipă. Fără prea multă pregătire și fără timp de pierdut, personajele noastre vor fi transportate de submarinul lui Captain Nemo, Nautilius, până la prima linie a defensivei: Veneția, Italia. Acolo, un nebun mascat, pe nume Fantom, plănuiește să saboteze o conferință a liderilor mondiali printr-o serie de explozii menite să scufunde întreg orașul. Amenințarea este iminentă, iar membrii Ligii au la dispoziție numai 96 de ore pentru a salva omenirea.

Data apariției octombrie 2003
Distribuit de InterComFilm România

CONCURS LEVEL ŞI 



Câştigă jocul Republic: The Revolution

Cărui tip de resursă îi corespunde culoarea albastră în jocul Republic: The Revolution?

a. Force ■
b. Influence ■
c. Wealth ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Republic: The Revolution din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 noiembrie 2003.

CONCURS LEVEL ŞI VIREAL



Câştigă Y-3D (ochelari 3D)

Care este diagonala monitorului TFT Iiyama ProLite E380S?

a. 15 inch ■
b. 17 inch ■
c. 19 inch ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat produsului Iiyama ProLite E380S din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 noiembrie 2003.



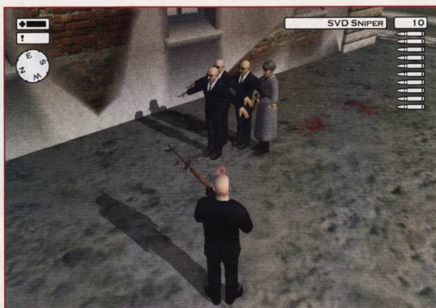
Jocurile devin din ce în ce mai realiste. Imagine primită de la **MaddMan**.



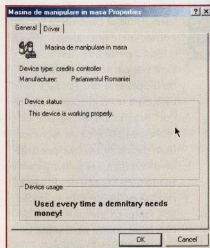
Village People în varianta Poșta 2. Imagine primită de la **MaddMan**.



O mașină pe butuci. La propriu! Imagine de la **Bucur Bogdan**.



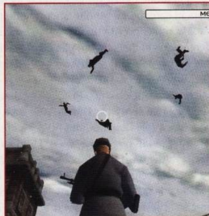
I believe I can fly! Varianta gameristică! Imagine trimisă de **Alex Gheolbanoui**.



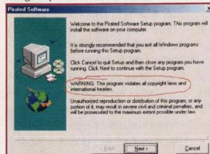
Știam eu că-i o conspirație mondială. Americanii-s de vină cu soft-ul lor cu tot. Imagine primită de la **Lucian Daia**.



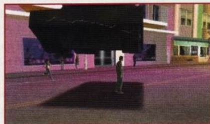
Sărăcuța... Mi se rup piciorușele când o văd! Imagine trimisă de **Daian Andrei**.



Să fie ciori sau Aleșii? Imagine primită de la **Vlad Ardelean**.



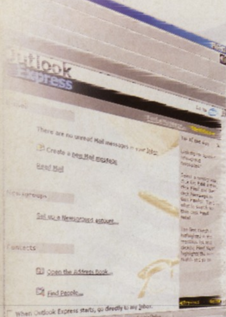
Apăi, dacă-i așa, atunci să merem înainte! Imagine primită de la **Robert Costin**.



Puțintică umbră nu strică! Imagine primită de la **Liviu Ciobanu**.

Câștigătorul din acest număr este MaddMan.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.



Viața reală sau viața virtuală?

Serioasă de tot tema de luna asta. Și mai mult decât atât, tratată extrem de serios de mai toate mail-urile și scrisorile pe care le-am primit. Mă simt subit bătrân, citind toate scrisorile în care viața "virtuală" este tratată ca un lucru obișnuit, o banalitate a vieții de zi cu zi. Ehe, pe vremea mea nu era așa, băi, tată... te puneau ăștia să aduni știuleți de pe câmp și te fugăreau rușii cu tancurile. O, stai, asta nu era dintr-un joc? Sau...? Nu mai știu, trebuie să dau un Counter ca să îmi revin.

Tema pentru data viitoare a fost propusă de raduiulian pe forumul Level.ro: "Cheat-urile: O slăbiciune a gamerilor?". Să vă aud...

Ca întotdeauna, trimiteți scrisori pe adresa redacției și mail-uri (cu diacritice, dacă se poate) la mitza@level.ro. Baftă,

■ Mitza

Mikez B. The Souless Sandman

Hummm... viața virtuală - viața în care totul e simplu, unde dacă ai multe puncte de experiență, ești cel mai tare din parcare, unde poți să-ți achiziționezi un AK-74 sau poate un Micro Uzzi SubMachine Pistol de la cel mai apropiat magazin, unde dacă ți-ai bulit mașina, dacă ai pierdut o misiune sau dacă ți-a dat unu' "head shot", nu te costă decât un "load game"... daaa... faină viață (dar parcă-i lipsește ceva). Și apoi este viața reală - viața de o mie de ori (poate și mai mult) mai complexă decât cea virtuală, în care în momentul începerii "jocului" toate skill-urile tale sunt la un nivel ultra mic (un fel de opțiune "very extra hard"... involuntară) și, din păcate, nu apuci să-ți controlezi singur(ă) evoluția (în majoritatea cazurilor o controlează părinții... sau cel puțin încearcă... unii...) în "primele level-uri", care pentru mulți sunt cele decisive. În viața reală, te kill-ărește statul cu TVA-ul și dacă nu ai bani și trăiești în mijlocul "civilizației", poți să te c@#! în ea de viață (și cea reală, și cea virtuală... că amândouă costă).

Din ce am spus până acum se pare că viața virtuală conduce cu vreo 1.280.750 pts., dar să nu ne lăsăm păcăliți de aparențe... Chiar dacă viața virtuală pare să fie ideală din unele puncte de vedere, ea este doar un mic refugiu în care nu poți rămâne la nesfârșit. Și până la urmă de ce ar fi viața reală mai bună decât cea virtuală? Răspunsul e simplu: contactul direct (în viața virtuală nu trăim experiențele pe propria piele, ci pe cea a personajului nostru, ale cărui fapte și trăsături reprezintă proiecția personalități noastre... într-un fel sau altul). Asta cel puțin până când vor apărea prin România la prețuri accesibile dispozitive ce pot crea lumi virtuale (poate-n viitoarele secole), cu tot cu simularea senzațiilor fizice (daaa... sigur... și Sadam are contract de muncă la Satana SRL). Oricum... trecând peste absurditatea afirmației precedente (mai ales partea cu "prețuri accesibile"), aș vrea să precizez cea mai nasoală caracteristică a vieții reale în comparație cu cea virtuală: și anume faptul că nu poți să dai "load game" sau măcar "new game" atunci când nu îți convin consecințele unei alegeri făcute (cred că peste 90% dintre cei care veți citi acest mail îmi veți da dreptate) și orice ai face parcă niciodată nu poți spune că ai făcut "cea mai bună" alegere (părerea mea). Și încă un lucru extrem de iritant este procesul de involuție (fizică și psihică) care se manifestă foarte des în viața noastră reală (un bun exemplu ar fi faptul că învățam la școală, când era, pentru notă și mă trezeam la sfârșitul semestrului când făceam recapitulare că nu știam mai nimic).

Eu zic că până la urmă totul se rezuma la importanță. Dacă "viața reală" (cum îi spunem noi) este proiecția vieții spirituale, atunci mai mult ca sigur viața virtuală este proiecția vieții reale (având în vedere diferența de complexitate și de consistență). Viața virtuală este dispensabilă, ea reprezentând doar un mod de a ne satisface unele nevoi ale psihicului și poate fi ușor (sau mai puțin ușor... cu forța în cazul

meu) înlocuită de "altceva" (televizor, cărți, ieșitul la iarbă verde, petrecerea (pierderea) timpului cu prietenii etc.). Oare putem spune același lucru și despre viața reală? Este și ea dispensabilă? Pentru mine este... dar mă îndoiesc foarte mult de încadrarea mea în majoritate. Concluzia... (nu credeam c-o să fie una) este că, în ciuda faptului că prefer lumea virtuală înainte de cea reală, tot cea din urmă rămâne mai importantă... dar asta nu înseamnă că trebuie să lăsăm deoparte "identitatea" noastră virtuală...

Alecs

În primul și în primul rând, viața reală fără cea virtuală se poate (dacă stăm să ne gândim cum au trăit strămoșii noștri fără Warcraft-uri, CS și mulți dintre ei fără televizor, în tot cazul fără TEHNOLOGIE și totuși au trăit), dar viața virtuală fără cea reală chiar că nu se poate, adică să luăm spre exemplu un baiat care se joacă 24 din 24 de ore pe computer. Să zicem că se joacă o zi (în care rezistă fără mâncare, apă...etc.), trece ziua aceasta, dar vine alta și tot nu se dezlipește de computer. A treia zi la fel, a patra la fel și uite așa stăm noi și ne întrebăm câte zile o mai rezista puștiul ăsta. Evident că la un moment dat el nu va mai rezista și va avea de ales: computerul sau viața lui, pentru că, pe lângă cele necesare " burții", ca să zic așa, mai este și creierașul care, vă dați seama că după atâtea zile de joc o va lua razna! Și ne gândim ce o să facă puștiu`... o să își adune "unitățile" de la bloc și o să atace prima bază a inamicului (în acest caz, viața reală), adică market-uri, vecini -dar pe urmă... ooooo, a uitat să își ia doza, se duce acasă la părinții lui (dacă mai sunt printre cei vii) și începe să se mai joace vreo două zile... dar ne întrebăm el nu doarme? Nu mănâncă? Nu se spală?

Aici eu am "tratat" un caz de dependență... dar acum nu știu ce să zic când unele persoane spun că sunt dependente de computer și spun că se joacă 5-6 ore pe zi... eu știu că o persoană este dependentă de computer când se joacă > 50 de ore pe săptămână ori 6x7=42, NU?

Concluzia mea este că viața virtuală fără cea reală nu se poate și trebuie să le îmbinăm, astfel încât să nu o luăm razna și să ne înțeleagă și părinții... adică ne facem și noi lecțiile seara, iar dimineața, când ei sunt la serviciu, ne jucăm și noi. Eu așa am făcut vreo doi ani și a mers bine... și cu școala (am terminat clasa a șaptea cu 9.94, nu că mă laud), și cu părinții, dar și cu joacele... așa că adios amigos și sper să vă fie de folos sfatul meu!!!



A se observa cât de bine a fost folosit bumpmaping-ul pe aceste modele

2Dor

Viața reală sau cea virtuală? Bună întrebare. Nu se poate să exist în amândouă? Numai o singură opțiune se poate alege: aia reală, că doar oricum nu pot fi virtual. Uneori e mult mai bună cea virtuală (cam des se întâmplă asta), mă gândesc că ar fi super să fiu și programator, și în același timp să mă pot programa așa cum vreau, eh... e imposibil, doar vise. Cel mai realist joc pe care am pus mâna e Gothic II. Asta realitate!!! Pentru mine real nu înseamnă să prezinte realitatea așa cum e ea, crudă și plictisitoare, ci să te lase să alegi tu cum vrei să îți câștigi o pâine.
Cum am mai zis, viața reală e crudă și plictisitoare. Când îmi mai dau seama de chestia asta, mă duc să mă refugiez, măcar câteva ore, în viața virtuală. Și oricum nu m-ar deranja mâine dimineață să mă trezesc într-un pat din tavernă, cu armura de paladin pe mine și cu toată plictiseala dispărută. Dar cruzimea tot rămâne. Eu m-am împăcat cu ideea că nu pot trăi cu adevărat decât în viața reală, celelate fiind ceva care să mai reducă plictiseala. Pentru cei care confundă viața reală cu cea din calculator am un sfat: să vorbească cu un psiholog, pentru că au mari probleme pe creier!

Seby Trofin

Hmm, eu trăiesc într-o lume în care ai voie să mergi pe stradă cu motocicleta cu vreo 200 la oră și să calci pietonii neatenți, sau în care poți să devii o femeie-vampir care vrea să mănânce oameni, sau poate chiar să trăiești într-o casă, să mănânci, să citești ziarul și să mergi la serviciu. Cred că știți la ce mă refer, nu? Exact, la lumea virtuală în care trăiesc toți gamerii. Părerea mea este că, deși realitatea este "sănătoasă" pentru suflet, lumea virtuală este un leac pentru minte și corp. De ce trebuie noi să parcurgem în fiecare zi drumul până la școală și înapoi, când putem doar să apăsăm o tastă și tot acolo ajungem? De ce trebuie să existe război, atunci când există Generals sau Warcraft? Nu s-a gândit niciodată Buș să joace un Generals cu arabu' ălă, în loc să omoare atâta lume și atâtea șopârle? Și criminalii ăia care omoară în fiecare zi ar trebui să se joace BloodRayne pentru câteva nopți la rând și cred că s-ar sătura de sânge.

Acum câteva zile am citit în CHIP că există un joc online, care este practic o lume virtuală plină de posibilități. De exemplu, mai întâi îți alegi un personaj, îl îmbraci, îi cumperi o casă, îl trimiți să se plimbe, să vorbească cu alții despre fotbal, să meargă în discotecă, în cluburi, etc. etc. etc., totul din perspectivă 1st person. Bine, dar toate astea nu sunt gratuite. Trebuie să plătești pentru haine, pentru casă și bineînțeles trebuie să dai bani lunar ca să rămâi în lumea respectivă. Interesantă idee. Cine știe, poate în 2006 o să-l vedem pe Buș culegând flori și ținându-se de mână cu soția și copiii!

Eh, dar asta nu-i realitate. Cu toate că e mai frumos, mai lejer, mai apetisant, nu se compară cu realitatea bună și atotcuprinzătoare. Când joci FIFA, NU tu dai cu picioru' în balon, ci Ronaldo. Când tai în bucăți un nazist, NU tu guști sângele, ci Rayne. Când te plimbi pe pajiștea cu păpădii, NU tu le miroși, ci Buș. Cred că dacă ar fi să existe o lume ireală în care să intre în fiecare noapte toți oamenii de pe planetă, s-ar plictisi repede toată lumea și ar vrea pe urmă o doză bună de realitate. Lumea virtuală n-ar exista fără lumea reală. S-a făcut o legătură între cele două, care nu le poate desparte. Întotdeauna o să existe jocuri care o să ne satisfacă nevoile și pofta, dar o să ne


Ce? S-a rupt coarda? Apasă, bă, pe ESC!!!

și plictisească și atunci o să vrem să ieșim pe afară, ca să gustăm aerul poluat, dar real.

Cain

Cea mai grea luptă pentru mulți dintre gameri se rezumă la paralelismul dintre "Lumea Reală" și "Lumea Virtuală". Dacă stau și mă gândesc, eu unul prefer Lumea Reală. De ce? Pentru că e reală și banală. Uneori, bineînțeles că și eu prefer să ies din rutina zilnică și să mai căpăcesc ceva orci pe acolo asortați cu ceva necromanceri ofticoși că le-am furat nu-știu-ce sabie. Dar nu aș face asta tot timpul. Numai imaginați-vă... stați cu o sabie și un scut în mână într-un coridor întunecat luminat doar de câteva torțe, care sunt și ele pe cale să se stingă. Din depărtare se aude un urlet care strigă ceva de genul "Brraaiiinnsss". Se aud pași. Torțele se sting. Se văd doi ochi roșii... panicat, începi să dai în stânga și în dreapta... un miros de putrefacție se face simțit... dai și dai... nimerești ceva... carne... un picior care sare și te mânjește cu sânge pe față... simți gustul sângelui... ești rănit... ceva dă în tine cu niște gheare... simți cum îți spintecă carnea... cazi la pământ... și te gândești "Mă duc să îl nimicesc pe dealerul ăla de căști VR". Încerci să dai casca jos și îți dai seama că de fapt tu nu ai nici o cască. Ești acolo și ești pe cale să mori din pricina unui zombi care are poftă de creier de gamer. Eu unul nu mi-aș dori așa ceva. Deloc. Să ne izolăm în totalitate într-o lume virtuală, în nici un caz. Parțial, da. Hai să zicem o lună, două într-un MMORPG, în care să nu dai colțu' deloc mai merită. Lumea asta a noastră, așa cum ne place sau nu ne place, este a noastră. Ne-am născut aici. Nu e un paradis. Uneori, e chiar iad. Dar aici ne-am născut. Și cred că ne-am născut pentru un motiv anume. Să îndeplinim ceva, în termeni gameristici un "mission". În fond, dacă stai bine și analizezi situația, și lumea asta pare a fi virtuală (fără aplauze, fani Matrix, că nu la asta m-am referit). OK, sunt de acord că este foarte "grea" lumea asta a noastră. Dar să ne amintim un pic de clipele frumoase petrecute aici. Prietenii, orele de învățat împreună sâmbătă seara la nu-știu-ce examen insignifiant cu prietenul/prietena, micile bucurii ale vieții. Astea fac sarea și piperul din acest "iad". Eu unul nu aș schimba asta pentru nu-știu-ce computer cu procesor ce rulează la x TerraHerzi cu nu-știu-ce placă video cu nu știu câți giga de memorie video care să-mi asigure o viață plăcută acolo undeva între trilioanele de poligoane în rezoluții impresionabile pe secundă. Eu prefer să trăiesc aici o viață normală, așa cum mi-a fost dată.


Scuze, băieți, trebuie să merg la școală. Lăsăm pe altă dată?

Mihai Cosma

Delicat subiect. Aceste două vieți sunt cât se poate de diferite, dar noi nu trebuie să ne alegem una, noi doar trebuie să facem în așa fel încât să le îmbinăm pe cele două. Fiecare ne dă ceva în plus și, desigur, ceva în minus "no pain, no gain". O să încep cu viața virtuală: ea ne oferă ceea ce realitatea sau conștiința nu poate. Cum s-a mai spus, nu o să-l vezi pe Gigi de la cinci ciuruind cartieru' cu AK-47, așa cum nu o să-l vezi cu 200 la oră pe coasta Noii Zeelande, într-un Ferrari proaspăt ieșit din fabrică. Viața virtuală ne dă acea irealitate de care, în timpurile astea metropolitane, avem nevoie pentru a ne păstra capul pe umeri. Dar... (trebuie să existe și un „dar") uneori tocmai acel lucru care ne oferă satisfacții ne și înlănțuie și devenim din ce în ce mai dependenți (seamănă cu fumatul). Acu' viața reală: aici este locul unde viața noastră înseamnă ceva, aici este locul unde trebuie să facem ceva cu viața noastră. Oricât de restrictivă ar fi aceasta, ea oferă anumite satisfacții pe care viața virtuală nu le poate da (deocamdată). Desigur că uneori e mai plăcută o vizită în parc alături de persoana iubită, cu prietenii, decât o misiune de C&C:Generals sau o rundă de Solitaire. Exact acest aspect restrictiv ne dă plăcerile vieții (viața nu ar părea așa de roz după gratii, nu?!). Dar pentru aceste plăceri trebuie să dăm ceva în schimb și, ca orice lucru bun, trebuie să se termine. Când spun că trebuie să dăm ceva în schimb, mă refer la o parte din noi. Trebuie să îmbătrânim, să ne facem o familie, copii și la fel ca părinții noștri o să fim și noi. Viața reală și cea virtuală nu trebuie separate, ci combinate într-un stil de viață armonios (flower power, peace and love... yeah right!).

Ne-au mai scris:

Afu-Ra, BogdanS (Stroe), Popescu Ion-Petru din Lupeni (mulțumim pentru sugestii, dar nu totul este așa de ușor), Andrei din București, Sydway, Vodarici Silviu din Buzău (nu am confundat Star Trek cu Star Wars, mai citește o dată articolul), Me Guest, elekta aka Lord Katerpilar (na, că ai ajuns și la NMS), Matrix (Gaby), raziel14, Doru Munteanu din Vrancea, Snowy, Popa Cătălin din București, Sandu Marius, Andrei S., The Ripper, Cătălin Duță.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

LEVEL BROKEN SWORD II: THE SMOKING MIRROR



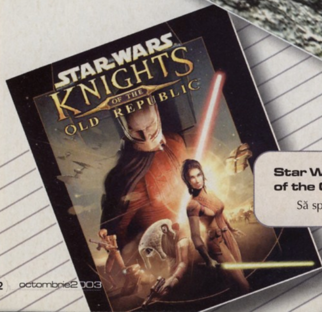
ECTS 2003

Ne-am ținut de promisiune, îl găsiți la pagina 70.



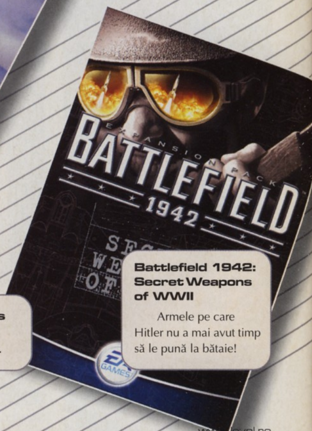
Chrome

Ar cam fi timpul pentru o superacțiune.



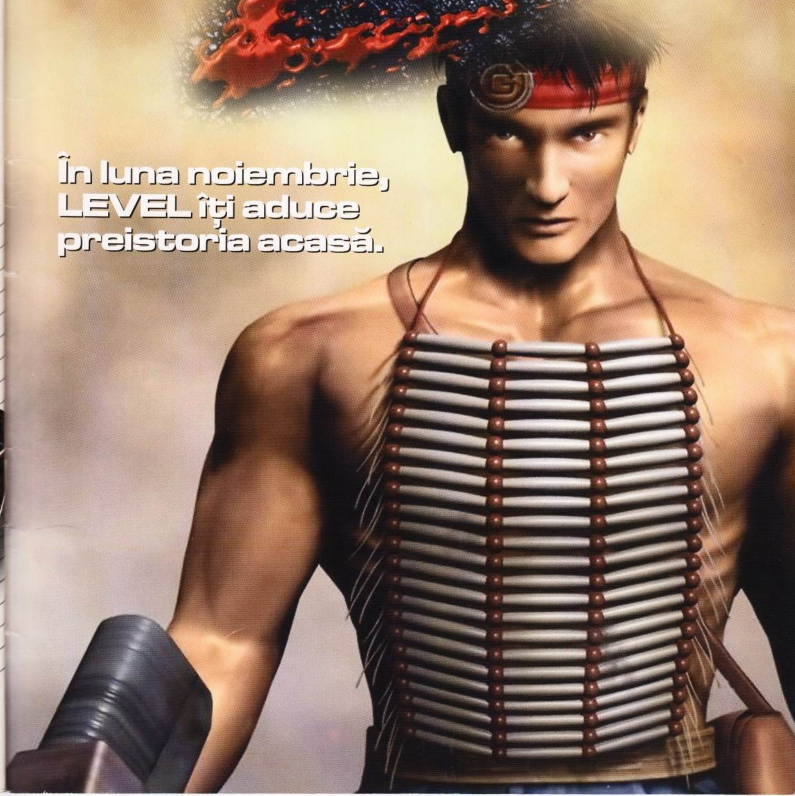
Star Wars: Knights of the Old Republic

Să sperăm că va veni.



Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Armele pe care Hitler nu a mai avut timp să le pună la bătaie!


În luna noiembrie,
LEVEL îți aduce
preistoria acasă.